BEMUTATÓK: Ubik, Diablo Hellfire, Worms 2

EXTRA AJÁNLAT:

Falcon 4
Ismét felszállt a sólyom

Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Az új Jedi küldetések

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/2 – 395 Ft

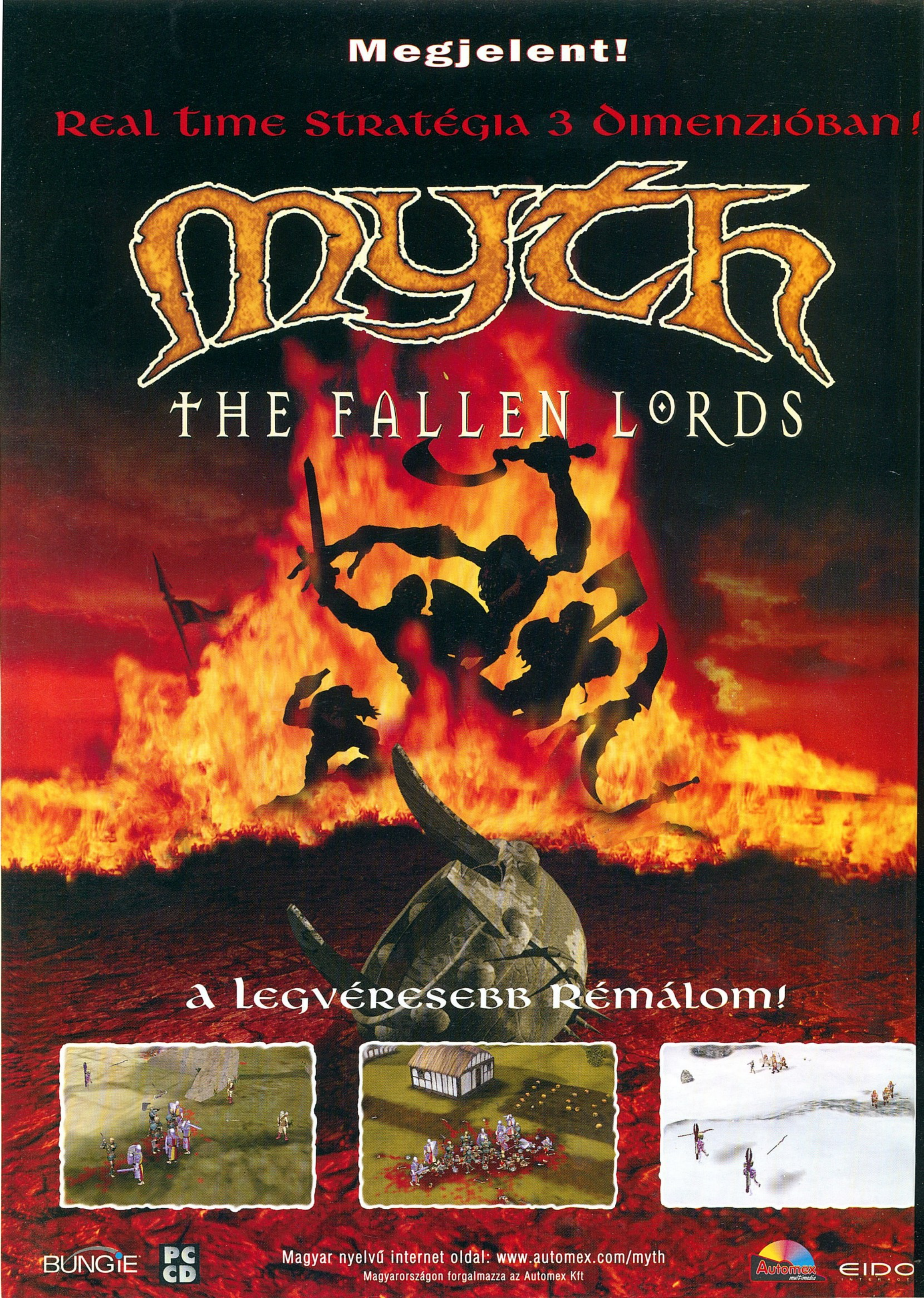
A hónap sztárjai

Apache Longbow 2

Wing Commander: Prophecy

Játékdömping

- SID MEYER GETTYSBURG
- WARHAMMER 40000
- SCREAMER RALLY
- ACTUA SOCCER 2
- TOMB RAIDER 2
- NETSTORM
- QUAKE 2
- MYTH


Megjelent!
Real time stratégia 3 dimenzióban!
Myth
THE FALLEN LORDS
A legvéresebb rémálom!
BUNGIE
PC CD
Magyar nyelvű internet oldal: www.automex.com/myth
Magyarországon forgalmazza az Automex Kft
Automex multimedia
EIDO

FIGYELEM!

Kérjük a biztonsági öveket kapcsoljátok be!

Fokozzuk a sebességet...

A PC GURU a következõ hónaptól állandó CD-ROM melléklettel jelenik meg!

Utazzatok továbbra is velünk!

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián

Megjelenik havonta
Ára 395 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1980 Ft, 1 évre 3960 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 117-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Minden bizonnyal észrevettétek, hogy véget ért az ó év és gondolom Ti is konstatáltátok, hogy elkezdődött egy új. Igazodva ehhez a tényhez egy-két „apró" változtatás is bekövetkezik hamarosan a PC GURU életében. Akik látták az előző oldal hirdetését azoknak már nem új a téma, azonban, hogy mindenki tudja (fanfárok meg minden ilyesmi), a PC GURU a következő hónaptól állandó CD-ROM melléklettel fog jelentkezni. A többségetek reméljük megelőlegezi nekünk a bizalmat továbbra is, csakúgy mint eddig CD nélkül. A kétkedőknek következzen néhány fontos válasz. A legelőször felmerülő kérdés (legalább is bennünk) a CD GURU volt. A CD GURU köszöni szépen jól van, de ezt Ti tudjátok a legjobban, hiszen 2 havonta látogatjátok miatta az újságost. Nem tervezzük, hogy abbahagyjuk e miatt a CD GURU-t, szó sincs összevonásról, továbbra is 2 havonta rendszeresen jelentkezni fog a lap. Tartalmában és kinézetében sem igazán fog változni, akik a játékokért és akik a komolyságokért vették eddig, azok sem fognak benne csalódni. A következő kérdés ebből adódik, lesz e átfedés a PC és CD GURU CD-je között. Jó szokásunkhoz híven ilyet nem tervezünk, persze Murphy sohasem alszik, így ezt 1000%-ra nem ígérhetjük meg, de tudatos ismétlés a Mi jól felfogott érdekünkben nem lesz. Akkor mi lesz a CD-n, kérdezhetitek. Nos, a CD-n nagyon sok érdekes és újszerű dologgal fogtok találkozni, melyek nagyban fognak igazodni az újsághoz (játék és komoly szekció), azonban egy kicsit szakítani fognak az eddigi CD-s lapok hagyományaival, nem csak demokat és felhasználói programokat fog tartalmazni, hanem sok minden mást is. A rejtélyeskedésnek mint bizonyára kitaláltátok megvan az oka, sajnos nagyon gyakran találkozunk ötleteinkkel, eredményeinkkel más orgánumokban mint világraszóló újítás. No de sebaj, már csak egy röpke hónap és Ti is megláthatjátok. A következő fogós kérdés az, hogy mi lesz azokkal az előfizetőkkel és vásárlókkal, akik nem szeretnék megvenni az amúgy nem drága CD-s lapot, hanem maradni szeretnének korong nélkülinek. Nos, sokat gondolkoztunk ezen, az eredmény az lett, hogy aki CD nélkül szeretné megvásárolni a lapot, az a szerkesztőségben megteheti személyesen, vidékiek pedig telefonon vagy levélben is. Ugyanez igaz az előfizetőkre is, nem szeretnénk rájuk erőltetni az áremelést, ami a CD-ből következik. Ha valaki nem fizeti be az ezzel a számmal kiküldött csekket, akkor azt automatikusan úgy értelmezzük, hogy nem kéri a CD-s lapot és amíg az előfizetése tart, addig szállítjuk is neki a lemezes verziót. A HELIR-nél és kézbesítőknél előfizetett embereknél egy kicsit más a helyzet, mert mint leírtuk már korábban, nincs módunkban befolyásolni az itteni előfizetéseket, áprilistól automatikusan pótbefizetést kell eszközölnie a postai előfizetőknek. Akik ezt nem szeretnék azoknak egyetlen megoldás kínálkozik, vissza kell mondaniuk a HELIR-es előfizetést és át kell iratkozniuk a szerkesztőségibe, mert csak mi tudjuk garantálni a CD nélküli újságot. Az átjelentkezéseket 1998 március végéig fogadjuk el, ezután már csak CD-s előfizetést tudunk felvenni. Akiknek maradt egy-két kérdése, azoknak a 117-8109-es telefonszámon állunk rendelkezésére.

A változtatások ezzel korántsem értek véget, hiszen ismerve a csapatot nagyon hamar be fogjuk lakni a CD-t csupa hasznos dologgal és okossággal. Egy biztos, valami beindult, és nem garantáljuk, hogy le tudjuk magunkat fékezni, mi már bekapcsoltuk a biztonsági öveket...

Azért még egy-két hagyományos téma is következzen az Introban. Február legelején itt a következő, szám szerint a 98/2-es CD GURU, melynek az egyik legnagyobb érdekessége a keretprogram változása, helyesebben kibővülése lesz. Az eddigi CDGURU.EXE mellett egy WINGURU.EXE is látható lesz a főkönyvtárban, mely egy nagyon korrekt, nem csicsás ablakos keretprogramot rejt magában (Thanx macs). A progi 3.1 és 95 alatt is vidáman szaladgál, mindenféle extra funkciót rejt magában, melyek egy részét még mi sem tudjuk kihasználni, de hát nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy lesz még lehetőségünk kamatoztatni ezt a tudást a PC GURU CD-jén is. E mellett persze dominánsan rengeteg játékdemo, SH játék és utility, meg persze extra ajánlat szerepel, melyek egy része még folyamatban van, így nem igazán tudunk nyilatkozni róla. Tehát február elején CD GURU.

Ígértünk némi manós képeket a költözésről, nos a manó majdnem megfázott a doboz belsejében, de azért a kedvetekért készített egy-két remek képet.Mindenesetre a következő számban már közölhető formátumba kerülnek a képek, egy szép kis galériát állítottunk össze nektek.

Utoljára marad hogy felhívjuk a figyelmeteket az év játéka szavazásra és a giga nyereményekre, valamint az hogy elköszönjünk, a jövő hónapban találkozunk, nem is akárhogyan.

GURU Team

MYTH COMPO

Az EIDOS és AUTOMEX közös játékának a nyereményei (5 eredeti Myth) és a kérdései is a Myth-hez fognak kapcsolódni:

1, Milyen fegyverrel lettek felszerelve a törpék?
2, Sorolj fel három élőhalott típust!
3, Van-e repülő egység a Myth-ben?

A megfejtéseket 1998 február 25-ig várjuk a PC GURU postacímére:
1399 Budapest Pf.: 701/765

TARTALOM

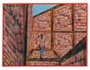
BEMUTATÓ

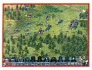
10 Jedi Knight: Mysteries of the Sith
14 Falcon 4.0
15 Ubik

NEWS

6 20,000 Leagues: The Adventure Continues
6 Interstate '76 Nitro Pack
6 JetMoto
6 Deadspace
7 Redline
7 Messiah
7 Tumble Bugs
8 Twisted Metal 2
8 Vigilance
8 Blood 2
8 Springfield
9 XLR8
9 Dark Vegeance
9 Streets of Sim City

JÁTÉKLEÍRÁS





12 Diablo: Hellfire
16 Apache Longbow 2
20 Quake 2
22 Warhammer 40000
28 Screamer Rally
30 FIFA '98 vs. Actua Soccer
34 DiD: F22 A.D.F.
36 Lara mozgáskultúra
38 Blade Runner
44 Myth
48 Wing Commander: Prophecy
51 Cart Precision Racing
52 Tomb Raider 2
56 Netstrom
58 Gettysburg
60 MIB
62 Pax Imperia 2
66 Worms 2
68 Dreams

APRÓSÁGOK

46 Civilization II: Fantastic Worlds
47 Petz II
47 The Deeper Dungeons
65 X-Car: Experimental Racing
65 Andretti Racing

TALLÓZÓ

74 Diamond Video Phone Kit
80 ATI kártyák
81 AimsLab VHX
82 Turtle Beach Malibu
85 Cyberstone Multimédia CD-k
88 Elgondolkodó
94 Quakefény

ROVATOK

70 Shareware játékok
76 Hardware News
86 LightWave
90 Tuning
92 Levelezés
96 Cheat
97 Apróhirdetés
98 Más

A hónap játéka

Apache Longbow 2

"First the worst, second the best..." kezdődik az angol mondóka. Persze a Longbow esetében az első állítás mégsem fedi a valóságot, hiszen a Guru 96/8 számában méltán 95%-ra értékelt programot számos nemzetközi számítógépes szaklap szerint is megillette az Év Repülés Szimulátora cím. Andy Hollis (ő követte él a klasszikus C64-es Gunship-et) és csapata már az első menetben szinte tökéleteset alkotott. A hiányolt CP/G kabint és más egyéb apróbb problémát patch formájában sikerült hamar orvosolni, így a folytatásról szóló első hírének hallatán, komolyan gondolkodóba estem. Ugyan milyen pluszt lehetne még hozzátenni egy olyan mesterműhöz, ami már eddig is soha nem látott minőséget képviselt?

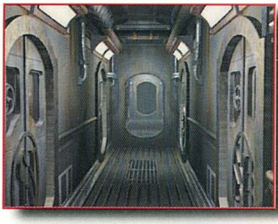
A időközben szárnyrakapó Voodoo őrület szerencsére új teret nyitott a fantáziálásra.

Nem tagadom, az évek során elegendő kellemetlen tapasztalatra

tettem szert ahhoz, hogy ne legyenek kétségeim a folytatásokkal szemben. Legfőképpen akkor, ha egy olyan program második részéről van szó, melyet túlszárnyalni legalább olyan nehéz, mint amennyire könnyű elrontani. Az első bíztató screen-shoot-ok láttán még maradtak kételyeim, hiszen talán van aki még emlékszik a Strike Commander-t fantasztikus pilótafülkével és Hind-okkal ábrázoló kezdeti képekre. Az infok gyarapodásával kíváncsiságom azért egyre csak nőtt. Főleg azt követően, hogy a C3-at megjárt kis csapat csak valami olyasfélét emlegetett hogy a látvány olyan élethű mint az igazi és kísértetiesen hasonló véleményeket olvashattam a Voodoo Review oldalain is. Az igazi meglepetés azonban egészen ez első próbarepülés pillanatáig váratott magára.

20.000 Leagues: The Adventure Continues

Úgy tűnik a SouthPeak Interactive következő játéka a Video Reality technológiájával kívánja megteremteni ennek a klasszikus Verne műnek az



alaphangulatát. A VR sorozat harmadik tagja ismét tesz egy lépést előre, a teljes 360 fokos fordulatot is lehetővé teszi, ebben a csodálatos renderelt világban. Persze a kaland pontosan olyan fontos, mint a látvány. Elöljáróban pár szót erről is: A játékban Te leszel Will Stewart, egy fiatal tengeri biológus, akinek a kalandjai az Indiai-óceán mélyén kezdődnek. Viszontagságaid során olyan jól ismert tárgyakat is felfedezhetsz majd, mint például a Nautilusz. A helyszínek közül néhány: Atlantis, Malabar, Fiji, Mariana Trench, Antarctica és Skull Mountain. Munkádat csak nehezíti majd többek között a legénység elrabolt tagjainak kimentése, tengeri lények támadásainak visszaverése, s mindeközben a haditengerészettel is meggyűlhet a bajod...

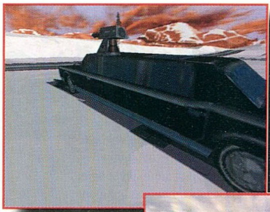
A programot csak az év végére ígérik, de a képek alapján már most is ígéretesnek látszik.

Jet Moto

Újabb verseny érkezik a piacra a Sony Interactive Studios jóvoltából, ami ezúttal a vízi sportok szerelmeseinek szívét dobogtathatja meg. A Playstation tulajdonosoknak már nem lesz újdonság ez az igazán attraktív szimulátor, hiszen ez volt a múlt év egyik legsikeresebb programja. A szimulátor inkább hasonlít egy motorversenyre mint jetski-re, hiszen járművedet vízen és szárazföldön egyaránt használhatod. Érdekes színt hoz a játékba, hogy a húsz különböző versenyző négy teamhez tartozik és mindannyiuk járműve egyedi képességekkel rendelkezik. A csapatoknak is megvannak a speciális tulajdonságaik és képességeik. Ki kell ismerned majd ellenfeleidet és meg kell tanulnod saját motorod erősségeit és gyengeségeit, ahhoz hogy nyerj. Persze csak akkor ha úgy döntesz, hogy nyeregbe pattansz ebben a gyönyörű 3D-s szimulátorban. (D3D)

Interstate '76 Nitro Pack

Nagy nehezen, végre begurul a piacra az Activision agresszív



autóversenyének felturbózott folytatása is. Akik esetleg nem ismernék az első részt: ágyúkkal és egyéb tűzerővel felszerelt álomautókkal suhanhattak a versenyzők a pályán, egészen a megérdemelt győzelemig. Ez a manapság oly népszerű autóverseny már meg sem botránkoztat senkit, így aztán nincs határa a fantáziának. A Nitro Pack ismét próbára teszi képességeidet és felspécizett kocsidat, hogy olyan versenyre hívhasd ellenfeleidet, hogy megkísértsd a halált is. Ez az expansion pack megáll majd a saját lábán: nem kell hozzá az első program. Egy kis ízelítő az autó választékból: Police Car, Jefferson Limo, ABX- Leprechaun, Dover Lightning, Picard Piranha, Clown Car és a fegyverekből: Napalm Turret, Cluster-Bomb, Gas Launcher, Flamethrower.

A játék legvonzóbb része szokás szerint a multiplayer opció, ami természetesen nem hagyja ki az Internet nemzetközi mezőnyében való megmérettetés lehetőségét sem. Az Interstate '76 tehát márciusra feltámad poraiból!

Deadspace

El tudjátok képzelni a Duke Nukem és a Command&Conquer kombinációját? Ha esetleg nem, nincs gond, mert az Interplay nemcsak hogy elképzelte, hanem már igencsak a fejlesztés végén jár vele. Egy űrhajó fedélzetén nem csupán az űrbéli ellenfeleiddel kell foglalkoznod, hanem gondját kell viselned a bolygófelszínen lévő kolonistáidnak is. A végső cél mi más lehetne, mint az univerzum teljes meghódítása?! (Megjelenés: '98 tavasz.)

*** Rossz hír a Space Quest rajongóknak, hogy ismeretlen okból, meghatározatlan időre felfüggesztették a hetedik rész készítését.**

*** 1998 közepén érkezik majd a piacra a Cyberflix következő kalandjátéka, a Red Jack: Revenge of the Brethren.**

*** A Total Annihilation megszállottai új egységet tölthetnek le, ha felnéznek a hivatalos site-ra (annihilated.com).**

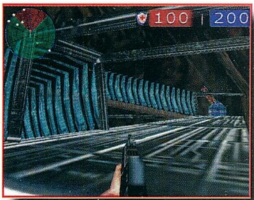
*** Az Unreal tizenegy megás movie pedig az Epic Games honlapjáról szerezhető be.**

*** A Blue Byte legfontosabb hírei 1998-ra, hogy áprilisban érkezik az Incubation küldetéslemez (Time Is Running Out) és karácsonyra pedig a Settlers III.**

*** Már a piacon a Sierra on-line RPG-jének (The Realm) 3.0 verziója, melynek újdonságai: tíz új város, több mint húsz labirintus, száznál is több spell és rengeteg küldetés.**

*** Már elérhető a Lands of**

REDLINE

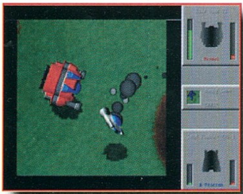


Az ECTS híreiben már beharangoztuk ezt a POD engine-nel készült csodát, kizárólag 3D megszállottaknak! Igaz, a Accolade tavaszra megjelenő akciójátéka kategóriájában semmiképpen sem tűnik újdonság értékűnek. Hogy a cég mégis felkeltse érdeklődésünket, a 3D-s játékok következő nemzedékeként hirdeti ezt a programot. Állítólag olyat mutat majd, amit 3D-ben még senki!

No de nem rohanok a dolgok elejébe, maradok egyelőre a valós tényeknél. A nagyváros dzsungelében veszélyes, jól felszerelt bandák garázdálkodnak. Hozzájuk csatlakozhatsz majd Te is, sőt ha bebizonyítod rátermettségedet, akár saját bandád vezére is lehetsz. Ebben a vad világban csak a legerősebbek maradnak életben, nincs kegyelem. A fegyverek tárháza bőséges, csak tudnod kell majd megszerezni őket. Ugyanakkor a felspécizett járműveket is alaposan ki kell ismerned, csakúgy mint a rivális bandák gyenge pontjait.

Nos, akik szabadjára akarják engedni agresszív ösztöneiket és egy kis kikapcsolódásra vágynak, tavasztól megtehetik. A Redline multiplayer opciójában akár tizenhat játékos is beszállhat a bandaháborúkba hálózaton vagy az Interneten.

TUMBLE BUGS



Reflexek készenlétbe, kezeket a joy tüzelőgombjára! Készüljetek, mert vészes sebességgel jön a Tumble Bugs! Semmi extra cél nincs, egyszerűen mindenkit le kell lőnöd, ennyi. Méghozzá gyorsan, ha nem akarod hogy Te végezd csúfosan. Jó kis Invaders-szerű, csak grafikailag kicsit felturbózott programról van itt szó, ami kikapcsolja az agyadat és felpörgeti egy kicsit a reflexeidet. (Win95)

MESSIAH

Szintén tavaszra ígérik ezt 3D-s akciójátékot, mely egy különös és kisség bizar hallucináció vizuális világába helyezi a játékteret. A Shiny Entertainment ebben a különleges hadviselésben.

E – számomra inkább rémálomnak tűnő – történet megjelenítésének eszköze egy új

programjának története tipikus "Jó a Gonosz ellen" sztori: Isten egy angyal képében téged küld a világ megmentésére. A Gonosz főszerepét ezúttal a Sátán alakítja. 3D engine, az RT-DAT (Real Time Tessellation and Deformation). Ez biztosítja a tökéletességet megcélzó látványvilágot, mégpedig úgy, hogy minden

Kissé kellemetlen tényező, hogy egy apró angyalka, minden fegyver és páncél nélkül meglehetősen védtelennek és tehetetlennek tűnik. Így aztán rákényszerülsz arra, hogy mások testét a hatalmad alá vonva vívd meg ezt a pokoli háborút. Az emberek lesznek a Te fegyvereid ember valós csont- és izomrendszerre épül, majd erre kerül fel a bőr textúrája. Ennek köszönhetően a karakterek ruhái ott gyűrődnek meg ahol kell, a mellkasuk légzéskor emelkedik és süllyed, szóval a hatás valóban életszerű lesz. Gondolom a programot egyetlen 3D-s kártya tulajdonosa sem fogja kihagyni.

Lore: Guardians of Destiny 3D patch, töltsétek le!

*** Az Origin bejelentette, hogy kiadja az Ultima gyűjteményt. A tíz darabból álló kollekció magába foglalja majd az 1980-ban megjelent első résztől kezdve az összes Ultima játékot, egészen az 1994-es nyolcadik részig, valamint a Silver Seed-et és Forge of Virtue-t is. A gyűjtemény különlegessége pedig az az interjú lesz, melyben Richard Garriott feltárja a sorozat titkait, valamint megosztja velünk vízióit a kilencedik részről. A dobozban lapul majd emellett az a tizenhat oldalas atlasz is, ami tartalmazza az összes, a játékokhoz mellékelt térképet.**

*** Január 15-én mutatkozott be a Sony Interactive Studios America első online játéka, a Tanarus. A futurisztikus tankszimulátor csatamezejének elérési díja 9.95 $/ hó.**

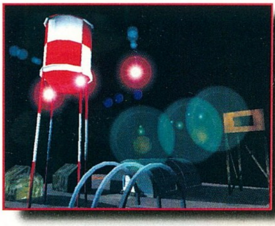
*** A 3D Realms elnöke biztosította a nagyközönséget arról, hogy barátságuk és együttműködésük a GT Interactive-vel a lehető legjobb.**

*** A Prima Publishing és Stevie**

Twisted Metal 2

Úgy látszik az ehavi hírekben a leghangsúlyosabb szerep az akció-szimulátor versenyeké. Íme egy újabb autóverseny a palettán! A Sony Interactive Playstation programjának folytatása már törvényszerű, hogy bekerül a PC-s piacra is. A csodaautókban az életükért versenyző játékosok bejárhatják a világ arénáit, hogy kiderüljön, melyikük a legjobb. Minden küzdőtér más kihívást jelent és ez nem csupán a navigációs feladatokra vonatkozik. Például a viszonylag kicsi pálya Los Angeles-ben az ellenfelekkel szembeni stratégiát is befolyásolja, mert könnyen beérik egymást a versenyzők. Hollandiában a rejtekadó szélmalmok hoznak majd érdekes színfoltot a játékba, míg New York-ban a felhőkarcolók kisebb-nagyobb darabjai hullhatnak a fejedre. Tucatnyi autó közül választhatsz majd és mindegyik annyira eltér a többitől, hogy állítólag érdemes lesz kipróbálni valamennyit. A kocsik nevüket sofőrjükről kapják, Axel például egy fogoly, aki saját járműve tart fogságba és szabadulásának egyetlen módja ha minden versenyt megnyer. Mivel a Twisted Metal akciójáték is, egyértelmű, hogy némi tűzerőre is szükség van. Bombák, lövedékek, napalm,... lesz itt minden. Efelett még különleges mozgáskombinációkra is lehetőségetek lesz. A furcsa nézőtábort talán már meg sem kéne említenem, pedig a szurkolók között ott lehet akár a Télapó is! Ha eddig még nem említettem volna, a nézőket is le lehet majd lőni....

Vigilance

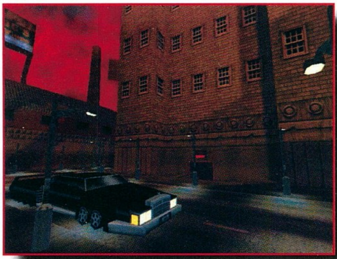


Pozitív hős szerepe jut majd ebben a programban minden vállalkozó kedvű játékosnak. Egy antiterrorista csoport tagjaként küzdheted végig a harminc missziót. Ahogy a történet pörög, hamarosan felismered majd, hogy a terrorista akciók mögött egy nagyszabású terv körvonalazódik...

Nyolc karakter közül választhatod ki a számodra legszimpatikusabbat és ez nem csupán a külcsínyre vonatkozik, hiszen a legmegfelelőbb embert kell megtalálnod erre a feladatra. A részleteket még hagyjuk. A képek alapján viszont már látható, hogy a Segasoft mindent megtett azért, hogy a látványvilággal elkápráztasson minket. A színes fényhatások és a szinte élő karakterek magukért beszélnek. Ebben a gyönyörű 3D-s világban öröm lesz dolgozni.

Blood 2

Egyszem képünk van a Monolith 3D engine-nel készülő új horror csodájáról, de hát ez is többi mint a semmi, nem igaz?!



Springfield

Nem tudom hányan követik figyelemmel a Simpson család hétköznapjait, mindenesetre itt az alkalom, hogy ellátogassatok Springfield legismertebb helyeire Simpsonék otthonába, az iskolába, a Krustylu stúdióba, az erőműbe,... Meglehet, hogy kicsit elveszettnek érzed magad, miközben célod vesztetten bolyongsz ebben az ugyancsak nagy városban, de legalább megteheted. A Bart rajongók nézzék meg ezt a kalandjátékot, hátha jó.

„KillCreek" Case közösen készíti a nem hivatalos, ám feltehetően ettől függetlenül még használható Quake II Strategy Guide-ot.

*** Tavasszal érkezik az Ubi Soft Red Line Racer néven futó motorversenye is. Természetesen 3D grafikával és hanggal.**

*** Elvileg februárban jelenik meg a Sung Jin Multi-medis (Korea) real-time stratégiája, az Armored Moon: The Next Eden.**

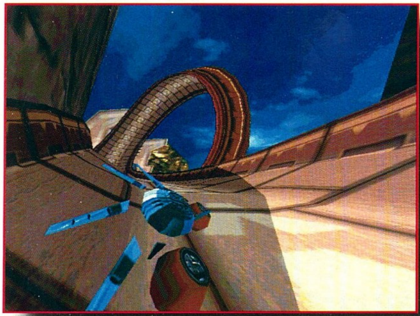
*** A LucasArts tizenöt, eddig még nem látott képet tett közzé a Mysteries of the Sight-ról (a Jedi Knight következő küldetéslemeze).**

*** Márciusra remélhetőleg a boltokba kerül a Sculptured Software Studios akció-stratégiai játéka, a Stratosphere.**

*** Ohio-ban február végén rendezik az első, kizárólag nőnemű játékosoknak rendezett Quake II bajnokságot, amire már tavaly október óta várják a nevezőket!**

*** Az Activision márciusra tervezi a Dark Reign küldetéslemezének kiadását. A Rise of the Shadowland tizennyolc új single player küldetést és**

XLR8



Ez a tavaszra megjelenő program egy futurisztikus motorverseny lesz (mondtam, hogy ez a hírek már csak ilyen). A háttértörténet szerint egy galaktikus méretű háború pusztítása után az emberek már megtanulták, hogy vérszomjukat kisebb ütközeteken belül is kiélhetik. Erre a célra tökéletesen megfelel számukra egy látszólag ártatlan motorverseny. Minden bolygó lakossága abban reménykedik, hogy az ő versenyzője lesz az Inter-Galaktikus bajnokság győztese. Mivel a remény még önmagában nem elég, a konstruktőrök egyre veszélyesebb motorokat fejlesztenek, s ez egyaránt vonatkozik a fegyverzetre és az egyéb képességekre. A tét tehát már nem csupán saját bolygód dicsősége, hanem a játékosok élete is. A játékelemek nagyjából a szokásosak: a versenyen nyert pénzekből fejlesztheted gépedet, annak páncélzatát és fegyverzetét, stb. Különlegesség a gumik megválasztása. Ennek függvényében nem kell feltétlenül a talajhoz kötődnöd, mert például az anti-gravitációs gumikkal meghódíthatod a légteret is... Nos, még nem sokat láttam a programból, igazán néhány játékképkocka az egész, de tény, hogy van benne valami.

Streets of SimCity

Mindazoknak akik nem dobták hanyatt magukat a Sim

Copter-től, új esélyt ad a Maxis. A Streets of Sim City-ben pontosan arra lesz lehetőségünk, amit a név sugall, Sim City utcáin száguldozhatunk. A 3D-s játékban találhatsz verseny scenariókat is, de pénzszerzési céllal vállalhatsz egyszerű fuvarozást is, hogy legyen miből felspécizned járgányodat. A Sim City 2000-ben megálmodott városaidban furikázni mindjárt más, nem igaz?! Kérdés vágynak-e a Sim City kedvelői arra, hogy behuppanjanak a volán mögé, mert én biztos, hogy nem. (3Dfx, D3D)

Dark Vengeance

A Quake és a Tomb Raider nyomdokain halad a Reality Bytes új programja. Most azonban eldobhatod hadviselt gépágyúidat és lőfegyvereidet, mert a középkori fantasy világok környezetének megfelelően, a Dark Vengeance-ben kardot kell nem csak Te, hanem jó néhány ellenfeled is tud majd varázsolni. Ezért aztán nem csak vagdalkozásra lesz szükség, hanem blokkolásra is. Az öt választható karakter képességei és fegyverei meghatározóak lesznek az egész játékra

forgatnod, méghozzá nem is akárhogy. A két éve készülő program magán viseli kategóriájának minden jegyét: 3D világ, gyönyörű környezet extra vonatkozóan, annál is inkább, mert a fegyverhasználatot a tökéletesség szintjéig lehet fejleszteni. Nevezhetjük ezt a halál művészetének? Nem szaporítom

fényeffektekkel és kameramozgásokkal,... A DV húsz küldetést kínál több mint negyven típusú szörny ellen; zombik, pókok, sötét elfek, különös denevérek és más "csodás" teremtmények várják, hogy megküzdhessenek veled. Ebben a világban a mágiahasználat hétköznapi, és természetesen tovább a szót, de már készülhettek a sötétség elleni háborúra... Olykor elgondolkodik az ember, mit is érne vajon a plazmalövedék egy nagyhatalmú varázsló ellen? De erre a kérdésre úgy tűnik, most sem kapunk választ.

Lily
Lilytm@usa.net

tucatnyi új küldetést is tartalmaz majd.

*** A Mythos Games web oldalian új, a cég történelmét bemutató sorokat olvashatunk. Az adatok felölelik az 1983-as Time Lords és a nemrég megjelent X-COM közti időszakot.**

*** 1998 őszére talán már valóban megjelenik a Heart of Darkness. Az európai kiadó az Infogrames lesz. Az Amazing Studio akció-kaland-platform játéka egyszerre jelenik meg a PC és a Sony Playstation programok polcain.**

*** Az Interactive Magic fellebbentette a fátylat egyik új, készülő játékáról. A Theocracy a XVI. századi Mexikó azték templomainak és helyi törzseinek csatáit, rivalizálását dolgozza majd fel, melynek közepébe érkezik a spanyol hódítók serege. Piramisok, idomított jaguárok, mágia, ... egzotikus lesz a hangulat, az biztos.**

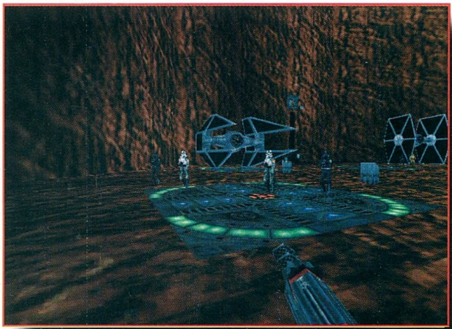
Lily
Lilytm@usa.net

Jedi Knight

MYSTERIES OF THE SITH

A 3D-s lövöldözős játékok közül vitathatatlanul a Quake a nyerő. Sok cég megpróbálta már utánozni, de valljuk be őszintén, ez nem sikerült senkinek. Volt azonban egy kivétel, a Jedi Knight, mely néhány részt tekintve még felül is múlta a nagy Quake-et. Sokan persze eleve leírták a Jedi Knight-ot, mivel nem volt annyira dekoratív. A játékmenetet és a körítést tekintve azonban eléri a Quake szintjét. A program megjelenése óta még csak néhány hónap telt el, de máris készítik hozzá az új küldetéslemezt. Régebben senkit sem hozott lázba egy ilyen mission disc, de ne feledjük el, hogy a LucasArt-ról van szó, és ők okoztak már néhány meglepetést. A küldetéslemezeikre jellemző, hogy nagyon sokszor önállóan is megállják a helyüket, gondoljunk csak a Balance of Power-ra. A Mysteries of the Sith is egy hasonló játék. Sokan azt hiszik, hogy elég néhány új küldetést összecsapni és a jó nép elégedett lesz. A LucasArts szerencsére teljesen másképp gondolkozik. A történet ott folytatódik, ahol a Jedi Knight véget ért, ha a sötét oldalon játszunk. Kyle Katarn felkutatta a Jedi-k elveszett völgyét és a benne talált erőt a sötét oldalon fel is használta. Nem is volt semmi probléma, amíg tudomást nem szerzett a Sith lovagok elveszett templomáról. El is indul, hogy felkutassa...

A játék talán legnagyobb újítása, hogy egy újabb karaktert is irányíthatunk. Ő Mara Jade, aki a Jedi tanulmányait szerette volna befejezni Kyle-lal. Őt jól ismerhetjük Timothy Zahn fantaszikus Star Wars novelláiból.



14 új küldetést kell teljesítenünk négy fejezeten keresztül. A helyszínek és az ellenfelek igen változatosak. 20 új ellenfél került be a játékba, s a Csillagok Háborúja őrültek jól is ismerik ezeket. Itt van a wampa jéglény a Hoth-ról, a diagona a szennyvízcsatornából vagy a rancorn Jabba palotájából. Vele egy gonosz hutt gengszter palotájában futunk össze, aki nem is sejti, hogy kivel kezdett el kötözködni. Mivel most a sötét oldalon harcolunk, a lázadók automatikusan az ellenfeleinkké válnak.

A régi fegyverek mellett újak is gyarapítják az arzenálunkat. Itt van mindjárt Han Solo legendás pisztolya, a BlasTech DL-44 Heavy Blaster vagy a Birodalom visszavágból jól ismert állványra szerelhető lézerágyú. Az Outlaws-ban bukkant fel először a távcsöves puska és emlékszem milyen jókat vadásztam vele a rosszfiúkra. Most is felbukkan egy ilyen fegyver, mely hatótávolsága meghaladja még a képzeletünket is.

A Jedi Knight egyik legnagyobb újítása az Erő bevezetése volt. Öt új képesség megtanulására lesz lehetőségünk, ezek közül a leglátványosabb a fénykard dobás.

Sokan panaszkodtak arra, hogy a többjátékos része a programnak nem lett túl látványos. Most nemcsak a harcosunk kinézetét határozhatjuk meg, hanem három, eltérő tulajdonsággal rendelkező harcos közül választhatunk. Az első a felderítő, akinek igazából a lopakodás és a lesből támadás fekszik. A második karaktert azt hiszem senkinek sem kell bemutatni, ő Boba Fett a hírhedt fejvadász. A harmadik harcos egy elit katona a birodalmi vagy lázadó hadseregből. A helyszínek is remekül illeszkednek a filmhez. Üldözhetjük a barátainkat a császár tróntermében, Luke nagybátyjának a Tatooine-i farmján vagy akár a Bespin fagyasztókamrájában.

A program minden valószínűség szerint telitalálat lesz. A LucasArts tudja, hogy mivel kell a vásárlókat izgalomban tartani. A küldetéslemez megjelenése a tél végére várható.

Mocsy

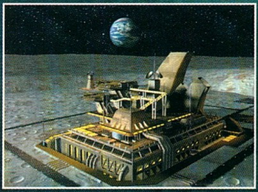
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

ZSOLDOSOK, KOMMANDÓSOK, KÉMEK
HARC A SZÍNFALAK MÖGÖTT

N-TEC

UBIK

PC-CD ROM + Playstation™



A TOTAL RECALL ÉS A BLADE RUNNER SZERZŐJÉNEK SZENZÁCIÓS JÁTÉKA.
REAL-TIME STRATÉGIA, KARAKTEREKKEL.
STÍLUSTEREMTŐ ALAPMŰ.
A SYNDICATE ÉS AZ INCUBATION EGY JÁTÉKBAN, MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL.

Magyarországon kizárólagos forgalmazója az N-Tec Kft. (Tel.: 351-6853)

Diablo: Hellfire

POKLOK POKLA

Igaz úgy volt, hogy a Sierra Diablo kiegészítőjét (az egyetlen hivatalos) már a Télapó rejtegeti majd a zsákjában, ám a Sors úgy hozta, hogy hazánkban a program még karácsonyra sem jelent meg. No de ami késik, nem múlik és a türelem meghozza gyümölcsét. A Hellfire igaz nem a Blizzard munkája, ám azt hiszem ettől függetlenül elégedettek lesztek vele. Illetve ez annyira nem biztos, mert a kiegészítő sajnos nem támogatja a multiplayer opciót...

A játék történetét ügyesen beillesztették az eredeti eseményekbe. Egy sötét mágus éjszakai tevékenykedése a temetőben ugyan nem mindennapos, ám mégis, a hosszú idők során belepheti a feledés homálya, főleg ha akkoriban a nép leginkább őrült királyával van elfoglalva... Ám amikor a legendás hős megjelenik, felelevenednek a régi emlékek, annál is inkább, mert a temetőben különös lejárat nyílik az ismeretlenbe és egy helybéli farmer földjein ismeretlen létforma fészke jelenik meg.

A Sierra neve garancia a minőségre, és ezt meg is kapjuk. Az expansion nem merül ki néhány újabb labirintusban, ennél sokkal többet nyújt: új grafikát, varázslatokat, tárgyakat, varázsitalokat, szörnyeket, sőt karakterosztályt is!

ÚJ KARAKTER

A monk erős és ügyes, s végre betölt egy űrt a játékban, ugyanis a pálcák forgatásának mestere. Olyannyira, hogy egy csapással több ellenfelet is leteríthet. Közelharcban mesteri, ráadásul remek varázsló is. Mozgékonyabb ha nem pakolsz rá nehéz páncélzatot és a szúró-vágó fegyverekkel elég ügyetlenül bánik. Amíg alacsony szintű, minden újabb labirintus halálos próbatétel, ám fejlettebb szinteken bármelyik karakterosztállyal felveszi a versenyt. Majdnem elfelejtettem megemlíteni azt a skill-t, amit ő alapban tud és amit a többi karakter spell-ként használhat: ez a search skill, ami azt jelenti, hogy képes a tárgyak felderítésére, akár falakon át is!

ÚJ HELYSZÍNEK ÉS SZÖRNYEK

Az egyik új pályarész a Festering Nest. A dungeon grafikája talán túlságosan is részletezett és bizony meg kell szokni a szemnek, mert sokszor kidolgozottabbnak tűnik az ottani szörnyeknél, akik – lehet hogy nem is véletlenül – beleolvadnak a környezetbe. Mindenesetre a burjánzó, ragacsos felület megadja a hely hangulatát, még akkor is ha ez a térérzékelés rovására megy. Az itteni monsterek mindenféle harcmodort felsorakoztatnak, de általában véve elég gyengécskék (nightmare fokozatban már nem annyira). A burjánzó fészek főszörnye közelharcban kemény ellenfél, de egy megfelelő varázslat és már halott is...

Itt lakozó lények:

HELLBOAR – nagyot ordít, meg elég ijesztő megjelenésű, de semmi különös.

HORK SPAWN – az egyik kedvenc lényem, olyan mint egy rém pac-man. Ráadásul nem is olyan ártalmatlan, mint amilyennek látszik, ha a közeledbe kerül.

DEFILER – ő a főszörny ezen a pályarészen. Nem érdemes közelharcba keveredni vele, mert kemény ellenfél. Ráadásul mágiaellenállással is rendelkezik.

TORCH ANT – rémálmaid hangyája, tüzes meglepetéssel...

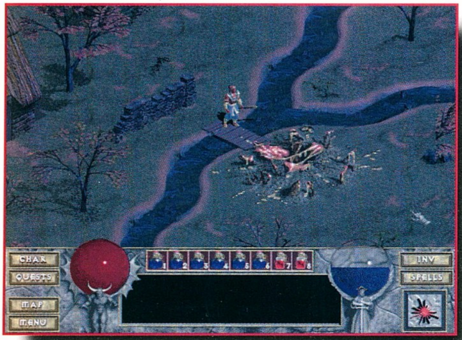
PSYCHORB – a repdeső szemgolyó hat karjával erősen a beholdereket idézi, csakúgy mint a mágia, amit használ.

LASHWORM – viszonylag gyenge, ollószerű farkával támad.

GALÉRIA

Az Apokalipszis spell mindig is lenyűgözött, kár hogy elég költséges, viszont hatásos ;-)

STINGER – apró skorpiószerű lény, szintén nem vészes, bár csapatokban gondokat okozhat.



SPIDER LORD – megsemmisítése felér egy pókiszony elleni kúrával.

A másik, bevallom számomra sokkal izgalmasabb helyszín a Demon Crypt. Na-Krul sötét labirintusában igazán

nyomasztó a hangulat és a szörnyek tökéletesen illenek ide. Persze a legnagyobb pozitívum, hogy a kripta mélyén rejtőző Gonosz elpusztítása után többek között gazdagabbak leszünk egy Apocalypse könyvvel!

Néhány szörny:

BICLOPS – brutális, kétkezes baltával felszerelt, közelharcra teremtett kétfejű rusnyaság. Szerencsére lomha mozgású, ezért ne várd meg míg a közeledbe ér. Akárcsak Butcher, a biclops is rendelkezik a "knocback" tulajdonsággal.

GRAVEDIGGER – ez a zombitípus az elesett hősök hulláiból táplálkozik és növeli erejét, ezért pusztulnia kell, minél előbb...

TOMB RAT – ez a rusnyafogú lény szerencsére csak patkánynak nagy, ellenfélnek csirke.

LICH, ARCH LICH – A szint igazán "húzós" ellenfelei a lich-ek. Erős mágiájuk szerencsére csak bizonyos távolságon belül hat. A kővé változtatás is eléggé megviseli őket, használd ki!

Azért várhat még téged a kriptában jónéhány Satyr Lord, Skull Wing, Bone Demon, Arch Lich, Flesh Thing és Reaper, de gyengeségeik felfedezésének örömét meghagyom neked.

ÚJ TÁRGYAK

Számos új tárgy lesz a labirintusokban, hogy színesítse a palettát. A Staff of Jester például teljesen véletlenszerű effektet produkál minden egyes használatakor, a Staff of Mana feltölti a manakészletet. Az Auric Amulet lehetővé teszi, hogy egy slotba 10.000 aranyat tegyél, csak az a gond, hogy ez egy medál, ami kulcshelyet foglal el más hasznosabb varázstárgyak elől, ezért érdemes a felszínen gyűjtögetni a pénzt, és ha a kovács véletlenül valami igazán szuper cuccot dob piacra, akkor elég használni. Új tárgyak a rúnák, melyek egyszer használatosak és méretüktől függően eltérő hatékonyságú spellt

aktiválnak. Bevallom én nem igazán használtam őket, de lehet hogy egy harcosnak sokat segítenek. A mágikus olajok bevezetése szintén jó ötlet. Több típusuk is van, némelyik a fegyver sebzését növeli, míg mások a találat esélyét (tartósan, de csak az adott tárgyra). A legáltalánosabb az amelyik helyrepofozza egy kicsit a fegyvert vagy páncélt, így el lehet odázni a kováccsal való randevút. Számos

gyűrű is gazdagítja a palettát, általában minden alapkésséghez van egy, ami megnöveli azt hatvannal (!), de egy másikat csökkent harminccal. Például Xorine gyűrűje a mágiát növeli és az erőt csökkenti. A rouge kalandozóknak ajánlom figyelmébe a Gnat Sting-et, ami három nyilat lő ki egyszerre. Találhatsz még Chain Lightning-ot szóró kardot is, de igazán nem szeretnék minden poént lelőni...

VARÁZSLATOK

Mivel a Diablo-ban mindenki használ valamilyen szintű mágiát, igazán remek hogy a Sierrának erre is gondja volt. Több új varázslat is megjelent és végre megtanulható lett az apokalipszis is. Az egyik kedvencem a Warp spell, ami a legközelebbi lépcsőhöz teleportálja a hősödet. A Reflect a rád háruló sebzés egy részét visszaküldi a támadóra, míg a Berserk az oldaladra állít egy szörnyet (buli). A Lightning Wall is fontos űrt tölt be a palettán, azon túl, hogy rendkívül látványos is.

Valamit még nem említettem: a Diablo single karaktereinek áthozására van lehetőség, igaz az ott megszerzett tárgyak elvesznek, ezért érdemes azokat még előtte eladni.

Szerintem a Hellfire a Diablo hívei számára feltétlenül a "beszerzendő" kategóriába tartozik. A készítők látszik, hogy nagy gondot fordítottak munkájukra és sikerült tényleg valami pluszt letenni az asztalra. Az egyetlen negatívum a multiplayer opció hiánya, de talán még van remény. Ami biztos, a Blizzard "tollából" megjelenő második részre túlságosan sokat kell várni ahhoz, hogy megengedhesd magadnak, hogy ezt kihagyd.

Lily
lilytm@usa.net

INFO

- Sierra
- Sierra
- Akció

- P60
- 15 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Diablo

88%

Falcon 4.0

SÓLYMOK 4. GENERÁCIÓJA

1998-at írunk, amikor világszerte hódít a dallammentes zene, a nagy amerikai gyorsbüfé láncok eladják az első marhahúsból készült hamburgert és az Egyesült Államok maroknyi hadereje szembe kell, hogy nézzen a hatalmas és félelmetes észak-koreai hadigépezet fenyegetésével.

Az egyetlen reményt a kilátástalan harcban azok a fiatal pilóták jelentik, akik világszerte – feledve felvételi előkészítőt, zh-t, óvodában maradt kistestvért és nagymama receptjét – bekapcsolják gépüket, hogy F-16-osaikkal megmutassák, hiába a koreaiak technikai fölénye és túlereje, a karácsonyi pulykáért és az ötven centes kóláért küzdőket nem lehet csak úgy elsöpörni.

Persze még aludni kell párat amíg megmutathatjuk. Egészen pontosan '98 tavaszát ígéri a MicroProse, és jó volna, ha tartani is tudná a határidőt, mert háborúba ugye illik pontosan érkezni.

A kapott képek alapján még nem lehet eldönteni, hogy megéri-e majd a várakozást a program. Maga az F-16-os kívülről szép, belülről egyelőre talány.

A táj, illetve a poligonok alkotta domborzat textúrája is szemet gyönyörködtető, legalábbis nagyobb magasságból. (Akik az előzeteshez a képeket küldték, talán azért hagyták ki a földközeli felvételeket, mert úgy gondolták senkit nem érdekelnek, hiszen az igazi férfi mindig magasan repül – a radarok alatt való közlekedés az ijedtség jele.)

A grafikával kapcsolatban annyit jegyeztek csak meg, hogy a 3D gyorsítást tekintsük inkább követelménynek, mintsem luxusnak. A program egyébként támogatja a Direct3D-t és használja az MMX adta lehetőségeket is.

Jónéhány újítás is belekerült a játékba (talán így könnyebb eladni, mintha csak a 3.0-ás verzió borítóját tervezték volna át). Realisztikusabb lesz a radar és célmegjelölő rendszer. Tíz HUD üzemmód és a HARM rendszer segít, hogy a felszerelt fegyverzetet a valóságnak megfelelően juttathassuk célba. Az APG-68-as radarral jobban azonosíthatóak lesznek a földi- és légicélok, és az ellenfelek taktikájának kiismerésében is több segítséget nyújt majd. A kötelék többi gépének megadhatjuk majd, hogy hol pásztázzanak a saját radarjukkal, illetve az intraflight data modem segítségével lekérhetjük az általuk befogott célok adatait a saját kijelzőnkre.

Aki megteheti az adhat az érzésnek egy kicsit, mert a radar számára egy második képernyőt is lehet majd installálni (hogy hogyan, arról nem szól a fáma), így már kapcsolgatás nélkül pillanthatunk a radarra, ami adott esetben a tisztes öregkor megérésének a kulcsa is lehet.

Az ígéretek szerint halljuk majd a körülöttünk folyó rádiózást és bele is szólhatunk majd (SHIFT-M = MAYDAY, MAYDAY, MAYDAY?!).

Mivel a FALCON 3.0 egyik erőssége a többjátékos mód volt, így a folytatás is ebben akar erős lenni.

A háború tőlünk függetlenül is folyik, így nem engedhetjük meg magunknak és kísérőinknek, hogy a reptér körül iskolakörözzenek, meg lőjenek párat a levegőbe, mert az ágyúdörgés hamar beszűrődik a kantinablakon, ha sokat tétlenkedünk.

A háború állásáról, illetve a körzetünkben történő eseményekről az AWACS gépek adnak információt.

A bevetések terveit a kedvünkre alakíthatjuk, és a változtatások megjelennek a többi játékos eligazításában is.

Végül, ha már a koreai haderők nem jelentenek kihívást, akkor egymással is összemérhetjük a tudásunkat (REMEMBER, NO POINT FOR SECOND PLACE!), mégpedig négy darab maximum négygépes kötelékkel harcolva.

- Boy -

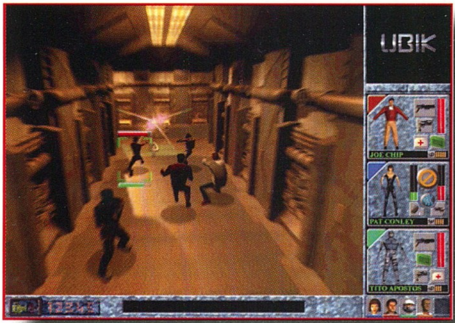
Ubik

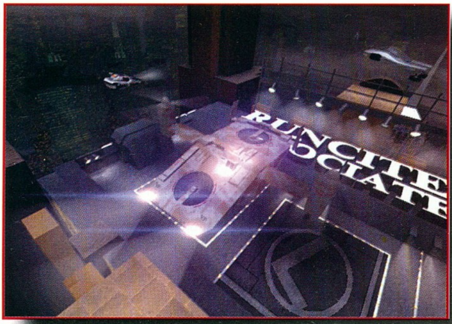
KÉMEK, MINT MI

Philip K. Dick neve nem ismeretlen a sci-fi rajongók körében. Többek közt neki köszönhetjük a Blade Runner és a Total Recall történetét is. Úgy látszik, hogy őt sem hagyták hidegen a számítógépes játékok, mivel a közeljövőben meg fog jelenni egy a nevével fémjelzett sci-fi kalandjáték. Ez lesz a Ubik, a Cryo cég eddigi legnagyobb dobása. A stílusát tekintve kicsit bajban vagyok, hiszen ez tipikusan az a játék, melyben mindenből van egy kevés. Leginkább talán a Syndicate-hez tudnám hasonlítani, hiszen itt is egy válogatott ügynökökből álló csapatot kell irányítanunk.

A helyszín New York városa 2019-ben. Ezt a kort leginkább a mesterséges implantok, az űrkolóniák és a cybertér jellemzi. A legnagyobb hatalom természetesen az információ, melyért a multinacionális óriásvállalatok kisebb vagyonokat képesek fizetni.

Ezek a feltételek hozták létre az ügynöki irodákat, melyek jó pénzért vállalkoztak arra, hogy bármi áron megszerzik a megrendelő által kívánt árut. A feladat végrehajtására felbéreltek olyan ügynököket, akik képesek voltak bármilyen helyzetben megállni a helyüket akár külső segítség nélkül is. Eleinte az ügynökök fegyverrel és robbanóanyaggal voltak felszerelve, de az ellenség hamarosan új erőt vetett be. Felbéreltek olyan embereket, kiknek a pszi erejük erősebb volt az átlagnál. Ezek az úgynevezett csodabogarak az agyuk erejével jóval veszélyesebbnek bizonyultak, mint egy felfegyverzett kommandós. Itt volt tehát az ideje, hogy a jófiúk csapatába is bekerüljenek a különleges pszi erővel rendelkező ügynökök.





A készítők több mint hatvan 3D-s karaktert terveztek a játékhoz, melyek mindegyike speciális tulajdonságokkal lett ellátva. 30 féle fegyver és 110 pszi erő közül választhatnak. Tetszés szerint generálhatnak maguk körül egy falat, melyről a golyók egyszerűen lepattognak.

A harc valósidejű, tehát nem árt ha a játékos gyors reflex-szel rendelkezik. Az akció rész mellett azonban nagy gondot kell fordítanunk arra is, hogy milyen csapatot állítunk össze egy-egy küldetésre. Akinek még ez sem elég, az készüljön fel arra, hogy a küldetések összefüggnek, s minimális kalandelem is becsúszik a Ubik-ba.

A program fő érdekessége, hogy információink szerint ez lesz az Imperium Galaktica után az első olyan játék, amely teljesen magyarítva lesz. Nemcsak a feliratok, hanem a szereplők beszédét is magyarul fogjuk hallani, ami nem egy nagy hátrány főleg azoknak, akik nem kedvelik az angol nyelvet. A Ubik valamikor február közepén fog megjelenni, de nem elképzelhetetlen, hogy még előbb. A program jónak ígérkezik, de véleményt igazán csak hosszabb tesztelés után tudunk mondani.

Mocsy

Apache Longbow 2

HELIKOPTERELJÜNK ISMÉT

Még teljes intenzitással tombolt, a nem éppen szimulátor-barát képességéről nevezetes C64-hez képest valódi "álom-gép"-nek számító Amiga 500 diadalmenete, mikor a '80-as évek végén etalonnak számító ACE magazinban napvilágot látó rövid értekezés egycsapásra szertefoszlatta a Fighter Bomber vagy Falcon bevetések élménye gerjesztette közel euforikus érzést. Függetlenül attól, hogy a mellékelt néhány fotó minimális ízelítőt biztosított az USAF leendő kiválóságai kiképzését támogató berendezés látványbeli képességeiről, a lap féltve őrzött példánya heteken át soha nem látott népszerűségnek örvendett a hazai szimulátoros körökben. Bár az időzítés racionálisan nem volt kifogásolható, hiszen éppen az új rendszer térhódításával mindenki számára elérhetővé váló magasabb szintű grafikai standard biztos apropót jelentett az ESIG 2000 néven ismert professzionális szimulátor bemutatására, a minden eddigit felülmúló szenzációs látványhoz sajnos egy kellemetlen mellékhatás is párosult. Csupán három oldal elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy egyszerre, az ésszerűség keretein belül áthidalhatatlannak tűnő szakadék tátongjon szimulátorok iránti vágyaink és valós lehetőségeink között.

Természetesen szó sincs arról, hogy azon bizonyos "strucc politika" mellett lobbiznék. Sőt! A mai napig izgalommal látogatom a szimulátoros site-okat. Azonban itt is lappanghatnak bizonyos veszélyek, hiszen azáltal, hogy az a bizonyos cikk kelleténél közel egy évtizeddel korábban fedte fel a konokul elérhetetlennek tűnő csodás jövőt, önkéntelenül megfosztott az elérhető valóság felhőtlen élvezetétől.

Elfogult teenager fejjel, zsibbasztó élményt jelentett szembesülni ezidáig páratlan elégedettség forrását jelentő számítógépünk hirtelen roppant szánalmasnak tűnő teljesítményével. Aztán beindult a láncreakció, ami a kritikai érzék villámgyors fejlődésével azonnal éreztette hatását. Egyszeriben kifejezetten formátlannak tűntek a hegyes szürke poligonokból álló harcigépek és csupán egy szánakozó mosolyra futotta a rasztercsíkosan kékülő ég láttán. A képzelet ekkora már egy olyan részletességű látszólagos világban szárnyalt, melyben életre keltek az Amiga órákig renderelt "ray-trace"állóképei. Az áhított áttörés azonban igencsak váratott magára.

Így történhetett, hogy a fejlesztés szempontjából rugalmasabb PC-s korszak beköszöntése ellenére, továbbra is a Silicon Graphics munkaállomásai maradtak a számítógépes vágyak titkos tárgyai.

Bizsergető izgalom és mélységes csalódottság. Talán éppen ezen két határozottan ellentétes érzelem váltakozása jellemezhetné legtalálóbban az elkövetkező éveket. Egyszerűen túl kevés, a fejlesztők által előzetesen egekig magasztalt szimulátor váltotta be az előzetesen meghitelezett bizalmat. Voltak ugyan mérföldkövek, azonban ezek is elsősorban a mesterséges intelligencia (Fleet Defender) és különleges, egyedi hangulat (X-Wing, Tie Fighter) révén érdemelhették ki a klasszikus besorolást. Mindenki a mágikus, 640x480 "képhatár" áttörésében látta a jövő útját.

Valóban óriási reményeket fűztünk a hi-res felbontás megjelenéséhez azonban mint ahogyan azt már lassan megszokhattuk, most sem hiányozhattak azon buktatók melyek beárnyékolták a kezdeti lelkesedést. Az első időkben a megfelelő teljesítményű processzor hiánya állított sokakat választás elé. Bizony a grafika részletesség felnyomása után "slide-show"-vá lassuló mélyrepülés nyomós indokot jelentett a 320x200-hoz való visszatérésre. Mikor pedig végre 166MHz feletti procik fűtöttek a tornyokban, a ráfordítás méretei tükrében már nem is tűnt oly csodálatosnak az eddig áhított, "szép, új - esetenként még mindig szaggató - világ".

Az utóbbi két évre jellemző látványos stagnálás eredményeként, már veszedelmesen növekvő szkepticizmussal tekintettünk az egyre bizonytalanabbnak tűnő jövő felé. Kezdett derengeni, hogy még a legkorszerűbb aktuális hardware upgrade-től sem remélhettünk döntő áttörést. Saját szemünkkel láthattuk, miként vallanak kudarcot a

legizmosabb processzor & video vezérlő kombinációk is a földfelszínre továbbra is oly jellemző Lego effektus elleni harcban. A látványos teszt programok futtatásán kívül egyéb gyakorlati használatra alkalmatlan első generációs 3D-s gyorsítók megjelenése pedig semmit nem tett az egyre erősödő "a PC mint a szimulátorok zsákutcája" elmélet megcáfolása érdekében.

Nem nehéz tehát elképzelni, mekkora lelkesedéssel vetettük magunkat a különösebb előzetes hírverés nélkül berobbanó Voodoo chipsetes kártyákra. Egyszerre az Righteous meg a Monster, no meg a Tomb Raider lettek az ámulat tárgyai. Sokakat még a kezdeti borsos ár sem riasztott vissza, hiszen terjedt a hír: A Tie vs. X-Wing-hez már készül a patch!!

Már láttuk a képernyőn átsikló hi-color csillagrombolókat!, de azok valahogy mégsem akartak megérkezni. A profi szimulátor fejlesztése több időt igényel, próbáltuk szugerálni magunkat. Ez azonban csekély vigasznak számított, a már 3DFX támogatást élvező pazar shoot-em up és mászkálós játékok áradata láttán. Különös, ám a múlt tükrében semmiképpen nem meglepő, hogy a változás szelei éppen azt a területet kerülték el legtovább, mely természetéből adódóan a legnyilvánvalóbb szükséget vette volna a gyors poligon megjelenítés előnyeinek. Egy évnek kellett eltelni ahhoz, hogy - amint azt az angolszászok mondják - végre a szimulátoros társadalom is a Klub tagjává váljon.

Talán kissé hosszúra nyúlt elmélkedésemmel egyszerre szeretnék véglegesen lezárni egy, a kelleténél jóval hosszabbra nyúlt korszakot és útjára indítani egy ígéretes újat. Tehetem ezt annak biztos tudatában, hogy a LONGBOW 2 megjelenésével immár minden kétséget kizáróan látható, hogy akár egy hétköznapi PC-vel is birtokba vehető a rég áhított ESIG világ.

Már megint egy rézbőrű

"First the worst, second the best..." kezdődik az angol mondóka. Persze a Longbow esetében az első állítás mégsem fedi a valóságot, hiszen a Guru 96/8 számában méltán 95%-ra értékelt programot számos nemzetközi számítógépes szaklap szerint is megillette az Év Repülés Szimulátora cím. Andy Hollis (ő követte el a klasszikus C64-es Gunship-et) és csapata már az első menetben szinte tökéleteset alkotott. A hiányolt CP/G kabint és más egyéb apróbb problémát patch formájában sikerült hamar orvosolni, így a folytatásról szóló első hírének hallatán, komolyan gondolkodóba estem. Ugyan milyen pluszt lehetne még hozzátenni egy olyan mesterműhöz, ami már eddig is soha nem látott minőséget képviselt?

Az időközben szárnyrakapó Voodoo őrület szerencsére új teret nyitott a fantáziálásra.

Nem tagadom, az évek során elegendő kellemetlen tapasztalatra tettem szert ahhoz, hogy ne legyenek kétségeim a folytatásokkal szemben. Legfőképpen akkor, ha egy olyan program második részéről van szó, melyet túlszárnyalni legalább olyan nehéz, mint amennyire könnyű elrontani. Az első bíztató screen-shoot-ok láttán még maradtak kételyeim, hiszen talán van aki még emlékszik a Strike Commander-t fantasztikus pilótafülkével és Hind-okkal ábrázoló kezdeti képekre. Az infok gyarapodásával kíváncsiságom azért egyre csak nőtt. Főleg azt követően, hogy a C3-at megjárt kis csapat csak valami olyasfélét emlegetett, hogy a látvány olyan élethű mint az igazi és kísértetiesen hasonló véleményeket olvashattam a Voodoo Review oldalain is. Az igazi meglepetés azonban egészen az első próbarepülés pillanatáig váratott magára.

WOW!!!

Hát igen! Vannak dolgok, amiért valóban érdemes élni. A Longbow 2 pedig enyhe túlzással kétségkívül ebbe a kategóriába sorolható. Talán még Miss December is elhanyagolva forgolódna azon a hatalmas vízágyon, ha egyszer beindul az akció. Azonban mielőtt folytatnám, szeretném felhívni minden magasztalásra allergiás olvasó figyelmét, hogy elérkezett a legmegfelelőbb alkalom a továbblapozásra, ugyanis garantálom, hogy talán csak a bankszámlámra történő nyolcjegyű USD átutalások ellenében lennék hajlandó negatívumokat kitalálni a programról. Ha viszont mégis maradtok, akkor készüljetek fel arra, hogy a jövő heti vásárlásaitok között szerepelni fog egy Longbow 2, némi ram, 3Dfx ill. 200MHz + proci. Igaz, lehet hogy nem pont ebben a sorrendben.

A Jane's névvel fémjelzett programoknál megszokhattuk, hogy fergeteges, profi módon kivitelezett animációval teremtik meg az alaphangulatot. Szerencsére az LB2 sem szakított a hagyományokkal. Bár a két Apache, Kiowa és Blackhawk legyőzhetetlenségének túlzott kihangsúlyozása enyhén propaganda jellegűvé teszi a klippet, a kidolgozás részletessége és a kamera beállítások mesteri megválasztása minden számítógépes animációt kedvelő számára olyan élményt jelent, melyet újra meg újra fel fog eleveníteni.

A helikopterek leszállását követően megnyíló sorompó, viszont egy deja vu érzéssel eltöltő támaszpont felfedezését teszi lehetővé a Longbow-t ismerők számára. A megszokott barakok ajtajain mindenütt ismerős feliratok díszelegnek, hiszen hiányolt multi-player (TCP-IP, LAN, direkt) opciótól eltekintve, a program keretszerkezete és beállítási lehetőségei gyakorlatilag változatlanok maradtak. Az Apache műszereinek ellenőrzésekor sem kell majd fellapozni a kézikönyvet. Andy Hollis egyik nyilatkozatában kifejtette, hogy a fedélzeti rendszerek emulációját, valamint a különféle járművek viselkedésének fizikai modelljeit már az első részben olyan színvonalúra fejlesztették, hogy egy újabb beavatkozással rajtuk csak rontani lehetett volna, így a csapat nem is erőltette a változtatást.

Bevallom ennyi pozitívum hallatán, talán csak a még mindig ígéretesnek tűnő képek miatt nem lapoznék tovább. Néhány sorral feljebb azonban utalást tettem egy bizonyos meglepetésre, és tényleg nem venném a lelkemre ha csalódást okoznék.

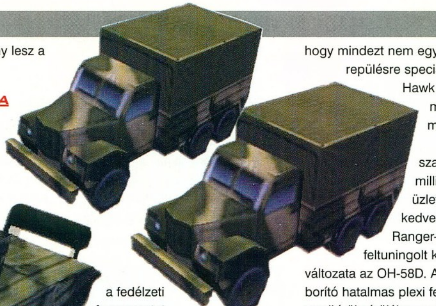
Tehát ha kellően felkészültetek, válasszatok ki egy tetszőleges bevetést és indulhat a próbarepülés. Garantálom, hogy ólomsúly módjára hullik majd porba az állatok.

Bevett szokás, hogy a program dobozára, ízelítő gyanánt felkerülnek az alkotás hiteles képei. Ez persze óriási átvágás, hiszen az átvezető animációk még egy közepes program esetén is kellően látványosak lehetnek ahhoz, hogy a hiszékeny balek csak a vásárlás után döbbenjen rá a cudar valóságra. Az LB2 dobozán lévő felvételek pedig magukon viselik az említett szindróma szinte minden jellemző tulajdonságát. Lenyűgöző éjszakai fényeffektusok, csodálatos tájak és eddig nem látott részletességű járművek képei hirdetik a szimulátor rendkívüli voltát. Mindez persze egyre csak növelni fogja a magát rutinosnak tartó ál-májer gyanúját. Pedig amit lát, az most az egyszer nem átvágás.

Egy mindenkiért, mindenki egyért

Nem járok túlzottan messze az igazságtól, ha azt állítom, hogy a vadászpilóták bolygónk leginkább ego túltengésben szenvedő alanyai. A legutóbbi időkig hasonló szemlélet érvényesült a szimulátorokban is.

Nevezetesen, mindig az egyéni teljesítményen, az egyedül megsemmisített célpontok számán, a saját zubbonyunkra feltűzhető kitüntetés kavalkádon volt a hangsúly. De vajon hány bevetést élne meg a kísérő nélkül repülő, AWACS és Wild Weasel támogatástól megfosztott pilóta a valódi hadszíntéren? Mekkora taktikai jelentőséggel bírna egy váratlanul felbukkanó alakulat kiirtása, ha a védelmezendő utánpótlási konvojt ezalatt szétlőtte az ellenség? Úgy sejtem nem túl sokkal.



Ezen a torzuláson kíván változtatni az LB2-ben debütáló ún. Dynamic Campaign Generator, mely egy csokor paraméter (pl. elpusztított elsődleges célpontok, fegyver felhasználás, saját veszteségek, más csapat egységek hadrafoghatósága) folyamatos elemzése révén egy a döntéseink alapján állandóan változó bevetéseket tesz lehetővé. Felejtsük el a merev forgatókönyv szerint lezajló, vagy véletlenszerűen generált bevetéseket. Itt az ideje megbarátkozni annak a gondolatával, hogy nincs többé következmény nélküli lőszer pazarlás vagy a kötelék többi tagját sorsára hagyó szabad portyázás. A DMG talán legfontosabb újítása abban rejlik, hogy az egyéni teljesítményt a teljes hadszíntéren elért együttes eredmény tükrében értékeli.

A helikopteres egységek prioritást élvező feladata a fejlett mesterséges intelligencia irányította szárazföldi csapatok hadműveleteinek támogatása. Ennek értelmében minden egyes bevetés elsődleges célpontját, a sárdagasztók által az adott helyzetben legveszedelmesebbnek ítélt ellenséges egység jelenti. Csak ennek leküzdését követően nyílik lehetőség egyéni hírnevünk növelésére. Ezt azonban a lőszer gazdálkodás miatt nem ajánlatos túlzásba vinni. Néhány Apache magában nem vívhat ki döntő szárazföldi győzelmet, viszont FFAR-okra korlátozódott lőszer készletekkel nem lehet feltartóztatni egy általános páncélos támadást.

Az első néhány bevetés során kétségkívül lesznek gondjaink régi beidegződéseink miatt, de tekintsük ezt egy plusz kihívásnak és a kifinomult Mission Planner segítségével próbáljuk minél előbb elsajátítani az átfogó, stratégia orientált gondolkozásmódot. Egy sokkal teljesebb élmény lesz a jutalmunk.

BLACKHAWK ÉS A KIOWÁK ...

Szerencsétekre most az egyszer nem a vén törzsfőnök hihetetlen kalandjairól kívánok regélni. Ennél sokkal izgalmasabb elfoglaltságnak tűnik azon két új helikopternek a megismerése, melyekkel a megszokottól eltérő virtust igénylő bevetéseket repülhetünk a LB2 hadműveletei során. Egyikük sem Apache szintű legyőzhetetlen harcos, viszont megjelenésükkel lényegesen változatosabbá vált a feladatok palettája.

A vietnámi háború légi igáslovát, a strapabíró UH-1-et volt hivatva felváltani, a nevét – immár tradicionálisan – egy indián törzstől származtató Blackhawk. A látszat azonban a valóságnál szebb képet fest. Nem kétséges, hogy az UH-60 fényévekkel modernebb kinézetű, nagyobb teljesítményű és még áramvonalasabb is, de körülbelül ugyanannyi analóg műszere van mint az '50-es évekből származó jó öreg Huey-nak. Tehát az Apache-hoz szokott pilóták számára rémálom szintű élményt jelent minden egyes repülés. Az már csak a hab a tortán, hogy a személyzet szolgálati fegyverein kívül csupán két manuális működtetésű géppuska teszi teljessé a fedélzeti fegyverzetet. Hát ez aztán a tűzerő!

A felsorolt negatívumok ellenére a Blackhawk bevetéseknek is megvan a maguk diszkrét bája. A védtelenség tudatában egyedien bizseregtető izgalmat jelent a föld felszín felett méterekkel lopakodva, kicselezni az ellenség éberségét. Szintén itt kerül leginkább előtérbe a csapatmunka fontossága. Egy sikerrel végződő pilóta kimentés, vagy mélyen az ellenséges vonalak mögé juttatott A-team eredményes rajtaütése legalább olyan sikerélményt jelent, mint egy páncélos dandár megtizedelése. Kár, hogy mindezt nem egy éjszakai repülésre specializált Night Hawk műszerei mögül mondhatom.

A szappanoperák milliomos üzletemberei által kedvelt Bell Jet-Ranger-nek jócskán feltuningolt katonai változata az OH-58D. A pilótafülkét borító hatalmas plexi felületek miatt rendkívül sérülékenynek tűnő apró helikopter, szerencsére veszedelmesebb mint ahogyan azt első pillantásra gondolnánk. A Kiowa Warrior ütőkártyája az a rotor-agyra szerelt 360 fokban forgatható MMS optikai modul, mely még az Apache TADS-jánál is jobb célfelderítő képességekkel ruházza fel. Bár feladatköre az AH-64-hez képest kevésbé nagymenő, a hegyvonulatok mögül észrevétlenül leskelődő, majd az ellenség rejtekhelyét RP rakétákkal megjelölő kis gép szerepe megkérdőjelezhetetlen az Apache-ok látványos sikereiben.

Egy két gépes kötelék, helinként a max. 4 db felfüggeszthető Hellfire-rel viszonylag potens tűzerőt képvisel a hadszíntér felett, azonban óvakodjunk a kísértésektől. Páncélvédettség hiányában akár már néhány találattól MIA-k lehetünk. Mindent összevetve, a Kiowa az első választás az Apache után, azonban sokkal ütőképesebb géppel lenne dolgunk, ha nem hiányozna az állandó sisak-célzott fedélzeti 20mm gépágyú.

...MEG A VILLÁMLÓ BOT

Sajnos eljárt az idő a lapockát törő Henry puska felett, így hát be kell érni az 5.56mm-es M134 típusú minigun, illetve az egycsövű M60D géppuska tűzerejével. Persze csak

akkor, ha az UH-60 fedélzetén akarjuk kockára tenni életünket. A magas tűzgyorsasága miatt első pillantásra vonzónak tűnő minigun-t érdemes hanyagolni, mivel a másik fegyver 7.62mm lövedékei jóval nagyobb átütőerőt képviselnek. Az más kérdés, hogy ennek érvényesüléséhez először el kéne találni a célt.

Őszintén szólva eddig egyik fegyvernek sem vették komolyabb hasznát, mivel pontos célzásuk elég körülményes, csekély lőtávolságuk miatt pedig csak visszalőni nem képes objektumokat ajánlatos velük támadni. A kézikönyv szerint jó szolgálatot tesznek a leszállási zóna megtisztításában és a támadó ellenséges gyalogság lekaszabolásában is. Még szerencse, hogy az ilyen desszant bevetések nem túl gyakoriak. A Kiowa .50 kaliberes (12,9mm) nehézgéppuskát tartalmazó CFD-5000 konténere viszonylag hatékony fegyvernek számít minden páncélvédelmet nélkülöző célponttal szemben. Igaz, ebben fontos szerephez jut a rögzített fonálkereszttel történő pontosabb célozhatósága. Ez utóbbiból kifolyólag a géppuska kizárólag a bal pilonra illeszthető, így a másikra muszáj felpakolni valamelyik rakétából.

Nem történt változás a Hellfire-k és Stinger-ek terén, viszont két taggal bővült a FFAR kínálat. Az M261 Multi Purpose Sub-Munition kilenc szétrepülő töltetből áll, melyek korlátozottan alkalmazhatók páncélozott célpontok ellen. A M264 RP típusú jelző-rakéta a Kiowá-k eszköze. A becsapódást követően jól látható, felfelé gomolygó füst megkönnyíti a OH-58D által előzetesen lokalizált célpont meglelését a később befutó Apache-ok számára.

Most Iránon a sor

Pedig okulhatott volna a szomszédos Iraq példáján. Tudhatná, hogy annak sohasem lesz jó vége, ha borsot tör az USA orra alá. Főleg akkor nem, ha nevezetesen éppen a Kaszpi-tengeri fekete arany készlet birtoklása a tét.

Éveken át aprította egymást az örmény és azeri hadsereg a Nagorno Karabah néven ismertté vált terület hovatartozásának eldöntése céljából. A győztes azonban mégsem kettőjük közül került ki, hiszen mullahok uralta Irán, mint a nevető harmadik, kihasználva a harcok eredményezte fejetlenséget intervenciót intézett Azerbajdzsán

ellen. Az örmény-azeri határon állomásozó NATO csapatoknak így nem maradt más választásuk, mint felvenni a harcot az azerbajdzsáni hegyei között előretörő, orosz és amerikai vegyes fegyverzetű iráni csapatokkal.

Ilyenkor sírom csak vissza igazán a jó kis hideg-háború eseménydús napjait. Akkor bezzeg egész földrészek birtoklásáért folyt a harc. Az ilyen kis kaliberű helyi határvillongásokról akkoriban a harmadik oldal alján, kis betűkkel írtak a lapok. Viszont még mindig nagyobb élvezetet jelent a zulfikar tankok kilövése, mint a californiai Fort Irwin lőterén megrendezett hadgyakorlaton történő részvétel. Ez ugyanis a másik, nem túl fantáziadús hadművelet helyszíne. Csak abban reménykedhetem, hogy az irániak kiverését követően nem sokkal beszerezhető lesz egy újabb pl. Flashpoint: China című mission pack.

Ha már egyszer lőnek...

Fedezéket keresni a legközelebbi tereptárgy takarásában a legbölcsebb lépés amit tehetünk. A tapasztalt pilóta viszont elébe megy a dolgoknak és megpróbálja elkerülni a bajt. A veterán Apache személyzetek már minden bizonnyal ismerik a dörgést, azonban ne feledjük, a Kiowa és az UH-60 valódi ágyútöltelék. Tehát repüljünk lassan, maximálisan kihasználva a domborzati viszonyokat, az agresszív magatartás egy Blackhawk-kal repülve a bukás biztos záloga. Ha a légterünkben ellenséges helikopterek érkezésére hívják fel a figyelmet, még feltünésük előtt próbáljuk kiütni a környéken ólálkodó összes légvédelmi rendszert, hiszen így nagyobb mozgásterünk lesz a védekezésre. Fokozott higgadtságot igényel a védtelen Blackhawk-ok biztosítása, mivel szinte a bevetés teljes ideje alatt az érzékelőink adta védelmet kell hogy élvezzék.

A szoros kötelékből csak a leszálló körzet közelében válhatunk ki azért, hogy a bőrünket kell vásárra víve felszámoljunk minden esetleges ellenállást. A Longbow-val ellentétben mindkét új gép egyszerre hordozhat infra csapdákat és dipól fóliát is. A nyugalmasabb élet kedvéért ezek kioldását bízzuk a másodpilótára (automata).

Fogadjunk...

Hogy a cikk végéhez érvén döbbenettel vegyes csalódottsággal hiányoljátok a fantasztikus grafikáról áradozó sorokat.

A hiba nem bennetek van. Minden sort szóról szóra elolvastatok. A felelős Én vagyok, hiszen tudatosan kerültem a 3DFX biztosította látvány csodájának bálványozását. Vannak élmények, melyek felelevenítését nem lehet és talán nem is szabad írásban megkísérelni. Hogyan is tudnám

szavakba foglalni a helikopterek körül cikázó, foszforeszkáló nyomjelzők látványát, az igazi virtuális pilótafülke lélegzet elállító varázsát, vagy az éjszakába indított rakéták tovatűnő, kísérteties fénycsóváját. A megfelelő jelzők hiányában csupán annyit mondhatok, hogy ezt a szimulátort, már csak a grafika kedvéért is mindenkinek legalább egyszer látnia kell.

Sorell'

Info

● Electronic Arts	■ Pentium 133	◆ Hind
● Jane's	■ 170 MB HD	◆ Apache 1
● Szimulator	■ 16 MB RAM	◆ Comanche
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

95 3D

88%

Quake 2

JÓ ESÉLLYEL AZ ÉV JÁTÉKA?

„Végre valahára kiadták" - sóhajtott fel azt hiszem minden jobb érzésű Quake fanatikus 1997. december 9- én. Ekkor debütált ugyanis Észak-Amerikában a közel egy év alatt óriási népszerűségre szert tett program második része. Viszonylag hamar átért az öreg kontinensre is, így még karácsony előtt izzítani lehetett a tesztgépeket, kíváncsian várva az eredményt, mit is hoztak össze az Id-s fiúk.

A dobozt megvizsgálva nem sok eltérést tapasztalhatunk a Quake-hez képest: a jó öreg barna helyett zöld lett a domináns szín, a logo a játékkal bevezetett kétszárú Q betű. Lassan behatolva a mélybe előbukkan az Activision-féle regisztrációs kártya (amin többek között olyan kérdéseket kellene megválaszolnunk, hogy hány szobás lakásban élünk, marketing no comment...), az igényesen megtervezett kézikönyv és persze az ezüstösen csillogó korong, a CD.

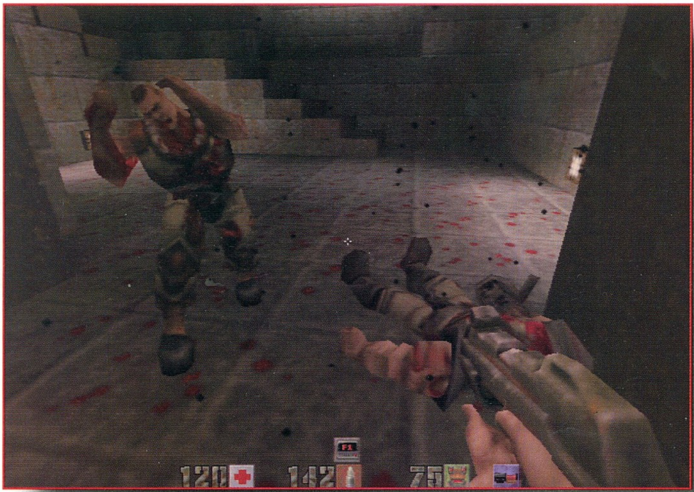
Az installálás előtt ügyeljünk arra, hogy az amerikai angol Windows-unkat állítsuk át szigetországi angolra, ellenkező esetben nem jutunk túl a setup-on. Választhatunk 25, 200 és full, 400 megás install között, a középső javasolt, a 400 megához csak az animációk tartoznak pluszban.

Belepillantva a játékba az első megrázó élmény a csodálatosan szép grafika, hiba no, az OpenGL azért sok mindenben verhetetlen. Ám amint elkezdünk mozogni és befordulnánk az első szobába, jön az arculcsapás: vinyóművelet. Kész, néhány másodpercre leül az egész. Mindez 32 mega ram-on! (Sajnos jobb ha mindenki beletörődik, hogy a '98-as évben bele kell tenni a 64MB SDRAM-ot a gépbe, hiszen ez lesz az ajánlott a legtöbb programhoz. Az érem másik oldala, hogy most egy 32 MB-os modult megkapunk 10eFt-t+ÁFA-ért, csak vegyük meg gyorsan, mert a keleti piacok bizonytalansága miatt ez hamarosan emelkedni fog. - a szerk.) Ám amint túltesszük magunkat ezen a sokkon, jöhet az eszeveszett ROCK'N'ROLL!

Az egészhez remekül "asszisztál" a Sonic Mayhem-féle jófajta muzsika (sercegő rádió elelhaló szöveggel, morajlások, távolodó repülők zaja, üvöltések. Atmoszféra, emberek, atmoszféra!), a mélynyomó eszeveszett dübörgéssel okádja a basszus hangokat, repülők húznak a fejünk felett, izzadt, véres gép mutánsok rohannak ránk üvöltve. Ropognak a fegyverek, kúszunk a mocsokban, fegyvert töltünk, rozsdás létrákon mászunk, ablakokat törünk be és hordókat robbantunk atomjaira. Az iszonyatos hang-kavalkádra először csak öcsénk, később a szomszédaink is körénk gyűlnek, arcukon öröm egy-egy jól célba talált rakétatámadás után, döbbenet egy-egy új ellenség megjelenésekor...

Például a robbanások ezúttal már nem sprite-ok, hanem rendes 3D-s modellek. A szörnyek esetében a finom mozgást az ún. interpoláció teremti meg, a színes fényforrásokról pedig a Voodoo gondoskodik.

A Quake2-t érdemes egyből hard fokozaton játszani, ellenkező esetben mindössze két nap alatt bosszút lehet állni a stroggosi nép kegyetlenkedéseiért. Hiába no, túl könnyű lett...



Kerettörténetben semmi összefüggés a Quake I - II között: épp invázióra készülünk a Stroggos bolygó ellen (lakói a kiborg Strogg-ok), "kirajzunk" az anyahajóról a többi tengerészgyalogossal egyetemben, de a nagy kavarodásban nekünk csapódik egyik társunk kis leszállóhajója, és így meghibásodik a gépünk. A történet innentől kezdve horror: becsapódunk egy épületbe, és letörik a körmünk...

Legnagyobb sajnálatunkra deathmatch pályákat, teamplay (csapatjáték) lehetőséget nem tartalmaz a csomag, sőt a beígért Capture The Flag-et sem. Ezek a dolgok majd csak a közeljövőben megjelenő, ún. point release részei lesznek. Van viszont 39 izom pálya számos unit-ra felosztva. Egy ilyen unit pályái között kedvünkre ugrándozhatunk, de hozzá kell tenni, ezek a pályák valójában egybefüggőek, csak a gépünk memóriakapacitása miatt kellett őket felszabdalni.

Egy-egy unit elvégzése után rövid animáció mutatja hova megyünk, és mi lesz a feladatunk a soron következő al-egységben. Atomreaktort robbantunk, energia kockákat lopkodunk, ilyesmi. Nem nagy ügy. Sőt, kifejezetten egyszerűvé válik a dolog, hiszen a hátizsákunkba ezúttal gyűjtögethetjük a különféle power-up-okat. Rázós a helyzet? Hopp, bekapunk egy Quad-ot, azt' hadd pörögjön az a railgun. (Ez sajnos egyfajta játszhatósági hiba is a programban, hiszen a legvégső főszörnyet nem lesz különösebben nehéz egy-két Quad-Penta kombóval leradírozni a Stroggos bolygó felszínéről.)

A mozgáskombinációkat is bővítették, most már lehet kúszni is, sőt, ugrás közben is animál az emberünk (multiplayer-ben természetesen). Fegyver van vagy tíz darab, ezek között van a Doom-ból is ismert, szeretett BFG10k nevű „puska", ami zöld színű lövedékkel ontja a halált. Rohadt nagyot rúg hátra, és egy hosszú másodpercig tart, míg „felizzik". A többi fegyver is rulez, nagyon szépen meg vannak animálva, ahogy pl. újratöltődnek, elsülnek. Szép munka. Kézigránátot is dobálhatunk ha kedvünk tartja, ami elég kezdetleges fegyver, de legalább nem is túl használható.

A lépteink kopogását hallani lehet a szűk metálfolyosókon és egyaránt férfi, illetve női karakterrel is irthatjuk a Strogg népet. Bámulatosan vannak elkészítve a karakterekhez tartozó 3D modellek, sőt, ötféle extra mozgást is beleépítettek a repertoárba. Lehet pl. tisztelegni vagy akár inteni a többieknek: „utánam srácok".

A pályák kivitelezéséről, a grafikáról (textúrák), valamint a hangokról csakis felsőfokú jelzőkkel illene beszélni. Egyszerűen hihetetlen, milyen jó munkát végeztek a texasi fiúk. Össze sem lehet hasonlítani például a Turok-kal. A Turok-ban egy szoba kimerül egy zógenánnte kockában, meg abban, hogy irdatlan szakadékok felett ugrabugrálunk mindenféle hasábokon.

Hát nem tudom ki hogy van vele, de szerintem kisgyerek kezébe ne adjuk a programot, mert néhány helyen a kelleténél is brutálisabb. Érdekes unit például a factory, amelyben a Stroggos-on rekedt bajtársaink szenvedéseiben vehetünk részt. Hihetetlen egy-egy pályatervező által kreált kínzóeszközök változatossága. Prés, sav, láva, kés, daráló, hogy csak néhányat soroljak fel a számtalan brutál eszköz közül.

Az ellenfeleket ezúttal húscafatokra szaggatják a fegyverünkből borzasztó sebességgel száguldó izzó lövedékek, a földön heverő hullákat pedig még kisebbekre brutalizálhatjuk, sőt, a börtön blokkban akár saját bajtársainkat is szétdurranthatjuk némi muníció reményében.

A játékon mindenesetre látható a karácsonyi megjelenés miatti kapkodás. A programozást tekintve mindenképpen. A korongon levő verzió annyira bugos, hogy mindenképpen fel kell installálnunk a 3.10-es javítást (letölthető: ftp://ftp.pganet.com/pub/quake.hu/patches/q2-310.exe). Különösen azért is célszerű ezt meglépni, mert a régi verziók kimentett állásai inkompatibilisek az újabb verziókkal.

angelday
angelday@plastik.com
kekhalal
shoebaron@hotmail.com

Egy másik vélemény

Tudom, hogy sok megrögzött Quake rajongó van, aki miután belekóstolt a Quake II.-be csak annyit mondott, hogy marad inkább az első résznél, mert ilyen rosszat még nem pipált. Pedig ha egy kicsit jobban megnéznék, rájönnének, hogy nem véletlenül lett nagyon sok országban az év játéka. Ha valaki azt mondja, hogy lassú, meg szaggat, meg satöbbi, az emlékezzen csak vissza arra az időszakra, amikor a Quake megjelent, ahhoz sem volt elég erős gép, hogy maximum felbontáson menjen. Egyszóval a programozók mindig az aktuális legjobb számítógépre fejlesztenek, csak ki kell várni amíg nekünk is lesz olyan. Sokaknak nem tetszik még az sem, hogy nem a Rocket launcher lett megint a mindenkit elsöprő fegyver, hanem kiegyensúlyozottá vált a játék, mert akár a super shotgun-nal is lehet aratni. Már csak egy dolog van hátra, a multiplayer támogatás. Ami egyetlen baja a játéknak, az az, hogy nincs jó pálya amin lehetne igázni (ezt még nagyjából én is elismerem), de nem aggódok, mert már vannak a Quake I.-ből jól sikerült Deathmatch pálya konverziók és készülnek folyamatosan az új pályák, amiket ki fognak külön adni. A Quake II. a single player játékra lett kihegyezve, de nem rossz multiplayer módban sem, csak ki kell próbálni. Nem volt hiába való a várakozás a játékra, szerintem tényleg az év játéka lett (mármint a tavalyi év).

Chris

Info

- GT Interactive
- ID
- Akció

- Pentium 90
- 25 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Quake
- Half Life

92%

Final Liberation

WARHAMMER 40000 A KÉPERNYŐN

Ha jól sejtem, akkor az egyik legismertebb szerep és táblás játék univerzum a Warhammer világ, akár a sima akár a 40000-et tekintjük. A sikeresnek éppen nem nagyon mondott Warhammer után a Mindscape programozógárdája elkészítette a Warhammer 40000 világ adaptációját is. Az alapokkal nem lehettek gondok, hiszen egy remekül kitalált környezetet kapunk a GamesWorkshop grafikáival együtt, ami már fél sikert jelent.

A játék elején egy viszonylag gyenge kis csapatot kapunk, de ne féljünk, ellenfeleink erősödésével összhangban nekünk is megadatik az esély, hogy fejlesszük haderőinket. A játék főköreiben a térképen található területek között mozgathatjuk a csapatainkat körönként maximálisan egyet lépve velük. Ha már saját területre lépünk, akkor természetesen nem kell harcolnunk, ez csak az ellenfél által birtokoltaknál következik be. Minden területnek van egy nyersanyag pontja. Értelemszerűen a pontok összeadódnak, így minél több területet birtoklunk, annál több pontot kapunk körönként. Ezeket a pontokat használhatjuk fel a csaták közti szünetekben új egységek vásárlására, új hadtestek felállítására, valamint a csaták közben keletkezett hiányosságok pótlására.

2 hadtest elég a játék végigjátszásához, így a továbbiakban az lebegjen inkább a szemeink előtt, hogy lehetőség szerint ezeket a csapatokat turbózzuk fel maximálisan. Nagyon sok múlhat a csapatok összeállításánál, így ezzel a témakörrel kezdeném a komolyabb ismerkedést. Új csapattest felállításánál mindig nagyon kell figyelni, hogy az adott csapatban milyen típusú egységek szerepelhetnek.

Nem szabad csak az olcsóságra építeni, hiszen később nem sokat fogunk érni egy csupa gyalogosokból álló csapattal. Minden egyes csapat 4 egységet (ezek általában több azonos járműből vagy katonából állnak) tartalmaz, melyeknek különféle megkötései lehetnek. A leggyakoribb a Super Heavy-es only (csak nehéztankok), Titans only (robotok), vagy éppenséggel a különféle nációkat szabályozó megkötések. Ha jók lesztek és marad helyem, akkor bekerül egy rövid táblázat az egységek ismertetése környékén. Nem kell kitöltenünk az összes egység helyét azonnal (nem is tudnánk), a későbbiekben is megtehetjük. 4 ilyen csapat alkotja a hadtestet, mely hadtest lesz az, amit szabadon mozgathatunk a térképen. Érdemes mindenképpen figyelni az egyes csapatok felépítésénél, hogy mindenfajta egység (vagy legalább a lehetőség) kerüljön bele, bár az is igaz, hogy gyakorlatilag egység szinten is tudjuk a későbbiekben variálni a hadtest felépítését. Ez elég bonyolult módon működik, de azt érdemes megemlíteni, hogy abban a körben amikor kiveszünk egy csapatot vagy egységet, már nem tudjuk beépíteni újra. A költségek csak az elején óriásiak, a csapatok csata

GALÉRIA

Extra képek helyett inkább következzen okító célzattal egy-két csapat összeállítása. Mellesleg egész véletlenül ők voltak a nyertesek, ezzel az összeállítással és ezzel a 2 sereggel játszottam végig a játékot.

utáni pótlása a töredéke az eredeti árnak.

A játék elején igyekezzünk, mert nagyon szükségünk lesz a nyersanyagokra, arról nem is beszélve, hogy az ellenfelünk csinos kis csapatokat tud kreálni közben. Egyébként nem minden területen találhatunk majd komoly csapatokat, van ahol csak a helyi erők védelmezik a helyet, nincs rajta a mienkhez hasonló sereg. Semmi esetre se hagyjunk a határkörzetben csonka csapatokat, mert elő szokott fordulni, hogy ellenfelünk kitör. Igaz ez arra is, hogy a gép választja ki az egy területeken álló csapatok közül, hogy melyiket támadja meg és nem árulok el nagy titkot, hogy nem a giga csapatunkat fogja választani. A terepen található tereptípusok nem igen követelnek nagy taktikai variációkat, pusztán néhány dolgot emelnék ki. Értelemszerűen a magaslatok birtoklása előnnyel jár, azonban az ellenfeleink is tökéletesen látnak minket ilyenkor. Ha hidakkal szabdalt a pálya, akkor mindenképpen igyekezzünk hídfőállásokat biztosítani mindkét oldalon, mert nincs kellemetlenebb dolog, mint a védtelen egységekkel átkelni a zárótűzön. A legcikibb helyszín a városok és a romok környezete, itt főképp a rengeteg tereptárgy akadályozza a haladást, a lövési beláthatóságról már nem is szólva. A térkép taktikájához egy utolsó mondat még, átkaroló technikát javaslok, egy alsó és egy felső támadó ékkel, de nagyon vigyázzatok, mert a gyors előrehaladásnak veszélyei vannak, egyrészt a hátországot mindig tisztítsátok meg, másrészt pedig minél jobban közeledtek a jobb felső szigethez, annál jobb technikája lesz az ellenfeleiknek. Meglepetésekben sem lesz hiány, hiszen találhattok majd komplett seregeket, melyek csak arra várnak, hogy velünk harcoljanak (Doomsday cannon rulez).

Térjünk át most a konkrét csatákra. Mielőtt belépünk az adott területre, ki kell jelölnünk a nem fix fegyverzetű egységek felszereltségét. Ezután láthatjuk meg a terepet, melyen első feladatunk legyen a magaslatok és belövési lehetőségek megfigyelése. Volt már úgy, hogy az mentette meg az életemet, hogy a komolyabb ellenfeleink nem fértek hozzám.

Nagyon sok olyan fegyverünk lesz, mely akár a fél játékterületet is képes átlőni, így ez elég fontos dolog lehet. Az első lépésünk (ha mi támadtunk, akkor mi kezdünk) egyébként is az lesz, hogy a hosszútávú fegyverekkel kiirtsuk a lőtávolban lévő komolyabb ellenségeket, hiszen az ő első körében ezek amúgy is takarásba húzódnak. Volt úgy, hogy az ellenfél pontjainak a felét az első körben sikerült lepusztítani, ami megnyerttéhet egy csatát. Tehát ott tartottunk, hogy ki kell helyeznünk az egységeinket a terepre, értelemszerűen az előbbiek figyelembevételével valamint úgy, hogy a gyors és rövid lőtávolságú fegyverek (pl. tankok) kerüljenek az első sorokba, míg a hosszú lövésűek a távolabbi, biztonságosabb helyekre. A pályák kezdésekor leginkább az akciópontjainkra és az életpontjainkra kell figyelnünk. Az előbbivel nem lesz nehéz dolgunk, hiszen a hosszú távú fegyvereink megteszik a hatásukat, de ha mégis közel kerülne egy-két kósza egység, akkor azokat el fogják intézni a mi elöl álló egységeink. Az ellenfél támadása közben is tudnak lőni a csapataink, persze csak azok akiknek maradt akciópontjuk. Itt az egyik nagy huncutság a gép taktikájában, hiszen a leggyengébb (gyalogos) egységekkel kezdi mindig a mozgatást és általában erre el is puffogtatják a maradék egységeink az akciópontjaikat. A tanulságot ebből mindenki levonhatja, még a kissé bizonytalannak tűnő célpontra is lőjünk rá, mert még ez mindig jobb mint ha a rakétavető elkezdi lőni a gyalogosokat. Az életpontjaink már egy kicsit komolyabb diót jelentenek, hiszen akár nyerésben vagyunk, akár csak nem is vesztünk csapatot, az életpontunk (mely inkább a morált hivatott jelezni) folyamatosan csökken. A játék vége felé ez már nem jelent problémát (a több ezer pontból meg sem érezzük), azonban a kezdésnél ez komoly gond. Sajnos előfordult olyan is, amikor az ellenfélnek csak egy menekülő egysége volt és mégis ő nyert, mert elfogytak a pontjaim, pedig a seregem teljes volt. A megoldás abban leledzik, hogy amikor már egy kicsit legyengült az ellenfelünk és a komoly járművei is fogyatkozik, akkor megindulunk az első sorokban álló gyorsabb, több akcióponttal rendelkező egységeinkel. Persze itt is figyelni kell, hogy lehetőleg a tüzérségi támogatás megmaradjon.

A számba jöhető egységekkel nem szeretnék részletesen foglalkozni, hiszen ezt megteszi helyettem a program rendkívül szemetgyönyörködtető és nagyszerű help-je, inkább csak a típusok között teszünk egy kis sétát néhány harci tanáccsal fűszerezve. Kezdjük talán a gyalogos egységekkel, melyek értelemszerűen inkább a közelharcban hatásosak, főleg fajta társaikkal szemben. Kivételek azért akadnak, vannak rakétás és lézeres egyedek, akik meglepő hatékonysággal lőnek, de igazából fogyóeszköznek tekinthetők. A következő kategória a gyenge páncélzatú tankok, ágyúk és lángszórósok, melyeket inkább csak akkor alkalmazunk amikor már előretörünk, hiszen nagyon sok akciópontjuk van a mozgásra. Ronda dolog de én néha csalétekként is feláldoztam őket. A következő osztály a Heavy-s, ahol már igazi

nagyságokat találhatunk, főleg tankokat, melyeknek közös jellemzője az, hogy többfajta (2-3) fegyverrel is rendelkeznek, így igencsak eredményesen lehet őket kezelni. Jellemzőek a lézerfegyverek valamint a Battle Cannon-ok, melyek

igen durvák tudnak lenni. Kiépített úton meglepően jól mozognak, egyébként pedig nem nagyon kapkodják el. Jellemzőjük még, hogy fegyvereink a légi célpontokat is le tudják küzdeni, amire igencsak nagy szükségünk lesz. A következő kategóriába az igazán nagy hatótávolságú fegyverek tartoznak (Doomsday cannon rulez!!!). A többség az „ágyúk"-hoz hasonlít, de itt vannak a rakéta fegyverek is, melyek komolyabb fajtáinak 2 kör kell a feltöltéshez. De itt vannak az igazi rakéták is, melyek csak egy lövedéket szállítanak a csata teljes időtartama alatt, de azok természetesen elég brutálisak (lásd később). Aztán itt van még kedvencünk is, a Doomsday Cannon (rulez természetesen), melyet nem vásárolni lehet, hanem majd megtaláljuk valahol (én sikeresen akkor találtam meg egy eldugott zugban, amikor már csak 1-2 pálya volt hátra, így semmilyen komolyabb csatába nem tudtam elcipelni, de ettől függetlenül rulezzz :)). Az egyik legpofásabb osztály a Titans, mely nagy lépegetőkből áll. Közös ismérvük a nagy ellenállóképesség (külön pajzsuk van), valamint a nagy fegyverválaszték mellett az áruk, mely igazán csillagászati. Amolyan kirakat fegyvereknek tekintettem őket, bár tény és való, hogy sok Ork harcosnak tele lett a nadrágja amikor becsörtettem közéjük egy-két robottal. Utoljára maradtak a repülő alkalmatosságok, melyek rendkívül sérülékenyek, azonban ezt kárpótolandó hatalmas

az akciópontjaik száma, melyek főleg mozgásban használhatók. Könnyen elképzelhetjük, hogy mit jelent a tankok átlagos 8-20 pontjához képest a 60 pont. Egyszóval gerilla akciókra és felderítésre nagyon is alkalmasak.

Ideje lenne egy-két szót szólni ellenfeleinkről. Egy, kettő.......

Igazából nem sokat szeretnék elárulni belőlük, de nem is igazán lenne értelme, hiszen nagyon sok fajtájuk létezik és szintén benne vannak az enciklopédiában. Két dolgot azonban érdemes megemlítenem E...... Az első a védőpajzs, melyet egy speciális egység gerjeszt a környezetére és az alatta tartózkodó egységekre. Ne ijedjünk be tőle rögtön, lőjük szorgalmasan, a pajzs nem 100%-osan takar. A másik dolog már komolyabb. Ha olyasmit látunk a térképen, hogy egy egységet több kis pont jelez, akkor felkészülhetünk a legrosszabbra, hiszen egy Heavy-nél is sokkal erősebb egységgel van dolgunk. Mellesleg ezeknek még saját pajzs generátoruk is van általában, így marad a Vortex Missile....

Tippek

- nem minden fegyvertípus alkalmas minden ellenség leküzdésére, egyes fegyvertípusokkal lehetetlenség találatot elérni, csak a speciális feladatra alkalmasak
- ha több fegyvertípussal rendelkezik az egység, akkor a jobb oldali listában rákattintva választhatjuk ki, hogy melyikkel szeretnénk tüzelni
- a ikonok közül két fontosabbat ajánlok mindenkinek a figyelmébe. Az első egy kis házat ábrázol, mellyel be tudunk nézni a házakba, a második pedig a mellette levő kis zöld négyzet, ami mutatja a lövéseink és mozgásaink lehetőségeit, a harmadik pedig a pontjaink feletti piros kijelző csík, mellyel meggyorsíthatjuk az amúgy elég lassú játékmenetet. Hmmm három lett....
- a legjobban ajánlott rakéta fegyver a Vortex Missile, mellyel egy csapásra eltüntethetjük a legerősebb ellenfelünket is egy fekete lyukban, feltéve ha a rakéta eltalálja
- a tereptárgyak befolyásolják egységeink mozgását, a beton pedig csúcs dolgokat tud művelni az akció pontokkal
- a forgó hatalmi jelképek elfoglalása is csökkenti az ellenfeleink pontjait
- azoknál a fegyvereknél ahol engedélyezve van, nyugodtan lőjünk olyan területre, amit direktben nem tud megcélozni a fegyver, a hatás néha jobb, mint ha látná az ellenfelet
- az épületekben sok a gyúlékony anyag, egy jó lövéssel a teljes épület felrobban és az összes egység elpusztul aki bent volt (főleg rakétákkal érdemes kísérletezni)
- vigyázzunk egységeinkre, mert a harcok során fejlődnek, a veterán szinten már egész kellemesen tudnak célozni

Mivel eddig a korholó szavak aránya kb. 1.234%-ot tettek ki a cikkből, így bizonyára sejtitek, hogy tetszett a játék. Azt nem mondom hogy korszakalkotó, hiszen ilyenről szó sincs, azonban egy kellemesen megtervezett világba kerülünk a játékban, mely grafikában és kidolgozottságban is megállja a helyét. Persze szó nincs itt rohanó akciókról és pillanatokon múló döntésekről, azonban semmi nem feledtetheti el azt a pillanatot a játékossal, amikor kibukkanva a sivatagos és városos pályákról meglátja az utolsó pálya ellenfeleit és a csodálatosan kidolgozott hegyi, barlangos grafikát. Nézzétek meg Ti is, érdemes.

Bear™

Info

- Mindscape
- SSI
- Stratégia

- P90
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Warhammer
- Fallen Haven

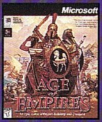
21%

ESIK A HÓ ZUHAN AZ ÁR

AKI BETÉR HOZZÁNK CSAK JÓL JÁR!

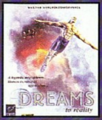
Top 10

iablo: Hellfire	5,390
reams to Reality	10,990
fa 98	9,990
uake 2	9,990
abre ACE	9,890
creamer Rally	8,990
he 3rd Milleneum	10,790
omb Raider II	9,990
urok	9,990
ork: Grand Iquisitor	9,990



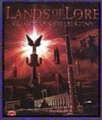
áték

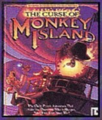
D Wargames Classics	5,990
th Guest:	4,499
ctua Soccer 2	9,990
didas Power Soccer	8,990
ge of Empire	11,690
H-64 D Longbow 2	10,790
llied General	4,490
rdenes Offensive	9,890
rmoured Fist 2	10,790
scendancy:	3,990
ade Runner	11,690
ood:	8,990
roken Sword II:	11,690
roken Sword:	4,590
uccaneer	10,790
arma Geddon + Splat Pack	12,590
arma Geddon Splat Pack	6,290
arma Geddon:	10,790
hamp.Manager 97/98	7,990
hasm: The Rift	9,890
hess Master 4000 Turbo	4,490
hess Master 5500 Deluxe	9,990
onquest Earth	9,890
onstructor	9,990
ounter Action:	9,990
yberia BlackmArket:	2,490
ark Colony:	7,190
ark Earth	10,790
ark Reign	9,990
ementia	9,890



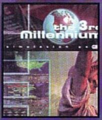
Descent BlackmArket:	2,490
Dig-White Labell:	4,499
Discworld II:	4,490
DragonHeart Fire & Steel:	2,990
Dungeon Keeper:	8,999
Enemy Nations	9,990
F1 GP 2:	8,999
F1 Racing	10,790
Fantasy General	4,490
FIFA 97:	5,390
FIFA Soccer Manager:	7,190
Friderikusz Show-készítő	4,490
Full Throttle-White Label:	4,499
G-Nome	8,090
Game Mania No2, No5:	9,490
Gender Wars:	2,990
Gettysburg!	9,890
Grand Theft Auto	10,790
Heli - Cops	8,090
Heroes of M&M Comp.	11,690

Heroes of M&M Exp.	6,299
Hexen II	9,990
Human Onslaught	9,990
Hupikék Törp. Teletransz.	6,290
Ignition:	8,990
Imperialism:	9,990
Imperium Galactica:	6,590
Incubation	8,990
International Rally Champ	8,990
Interstate '76:	8,990
Iron Man X-O Manowar:	2,990
Jedi Knight	9,990

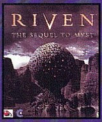


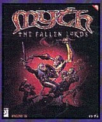


Judge Dredd BlackmArket:	2,490
Kingdom O'Magic:	2,990
Klick & Play:	5,900
Lands of Lore 2	10,990
Lands of Lore:	4,499
Lego Island:	8,090
Litil Divil:	2,990
Lomax /Argentum/	4,490
Magic:The Gath. Battlemage	2,990



MagictheGath.-Spell of Anc.	6,290
Malice for Quake	4,990
Mech Warrior2 Doubl Pack:	8,990
Mechwarrior 2:Mercenaries:	6,990
Megapack 6:	6,290
Megapak 8	9,890
Megarace 2:	4,490
Men in Black	9,890
Monkey Island 3	10,790
Monster Truck Madness:	9,990
Monster Trucks:	10,790
Monty Python	6,990
MotoRacer:	10,790
NBA 98 Live	9,990
NBA Jam T.E. Blackm.	2,490
Need for Speed 2 SE	11,690
Netstorm	9,890
NHL 96:	4,090
NHL 97:	5,390
NHL 98	9,890
Nuclear Stike	10,690
Oddworld	10,790





Outpost 2:	9,890
Overboard!	9,990
Pacific General:	9,990
Panzer General II.	9,990
Pinball Dreams Deluxe:	5,590
Quake Mission Pack 2:	5,990
Rebel Assault II:	4,499
Red Alert:	8,990
Red Baron II	10,790
Redneck Rampage:	8,590
Riven	9,990
Settlers II Gold	8,990
Seven Kingdoms	10,790
Shadow Warrior	9,590
Speedboat Attack	7,990
Spycraft:	7,190
Star Rangers:	3,990
Starfleet Academy	9,990
Steel Panthers II:	8,990
Steel Panthers III	10,790

Take no Prisoners	10,790
Test Drive 4	10,790
Theme Hospital:	8,990
Tom Clancy's: Politika	10,790
Total Anihilation	9,990
Tracer	3,599
Virtual Pool BlackMarker:	2,490
Warcraft BlackmArket:	2,490
Warcraft II Deluxe-Edition:	11,699
Warhammer:	4,490
Warlords III:	11,699
Wing Commander V.	9,890
Witchhaven II	2,990
Worms 2	8,990
X-Wing vs. Tie Fighter:	10,790

Ismeretterjesztő

Az Óceán Világa:	3,590
Biblia 5.0:	6,990
Budapest CD Városatlasz:	6,300
Crime Collection:	8,140
Képtárak	4,990
Magyar Nemzet Története:	6,990
National Geographic	7,990
Pilinszky:	5,390
Undersea Adventure:	4,990
Undestanding Energy:	4,990
US Geography:	2,990
Verstár	6,990
Volt Egyszer Egy Magyaror.	3,990

Nyelvoktató

Angol Kiejtésiskola:	4,450
ClipDic sorozat	3,590
Manó sorozat	4,900
Nyelvlabor sorozat	4,590
Nyelvmest sorozat	4,890
PicDic aorozat	3,590

Shareware

2000MB:	1,580
650 Wallpaper for Win:	1,490
CAD Tools:	1,110
Clipart CD:	2,750
Internet E-mail Workshop:	1,290
Internet Gyöngyszemek:	2,490

Oktató

Autósiskola'95:	4,250
Biológia '97:	4,890
Kémia Kalauz	6,290
Matematikai Összefoglaló:	2,100

Sex

Carol Lynn sorozat	2,240
Demon School Conclude:	1,990
Rio Adventure:	990
Sexy Acts sorozat	895
Sexy Clips Interactive sor.	1,790
Sexy Cover Girls sorozat	895
Sexy Vibrations sorozat	1,790
Vivd erotikus sorozat	3,490
What Men Want:	2,180

JÉVI AKCIÓ A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZBAN

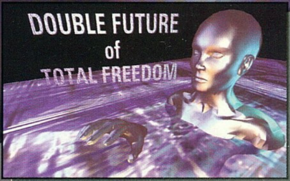
Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható
Akinek még nincs KREDIT kártyája az még ebben a hónapban bepótolhatja hiányosságát.
A kártya nem csak szép hanem hasznos is :
Olcsóbban megvásárolhatod kedvenc programod.
A megjelenés előtt álló programokat előrendelheted.
Ha kéred megrendelésedet azonnal postázzuk.
Levásárolhatod a DCCD, PCX és ZED előfizetésedet.
Ráadásként még rengeteg egyéb kedvezmény és akció.
indenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

Lent vagyunk a pinyóban!!

Várunk benneteket minden nap
még VASÁRNAP is 10h-20h-ig.

A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST,
DOB U. 45
TEL.: 351-8395



Az Ön nyerő partnere!

ACOMP P-166 MMX

- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 32MB EDO RAM
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900 Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 33600bps belső Voice Fax modem

Nettó ár: 39.900 Ft

ACOMP C-166 MMX

- Pentium TXPro alaplap 512Kb cache
- Cyrix MMX 6x86 166MHz Pentium processzor
- 14MB RAM
- 1,44MB floppy drive
- 1700MB merevlemez
- SVGA PCI videokártya 2MB RAM-mal alaplapon
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 79.900 Ft

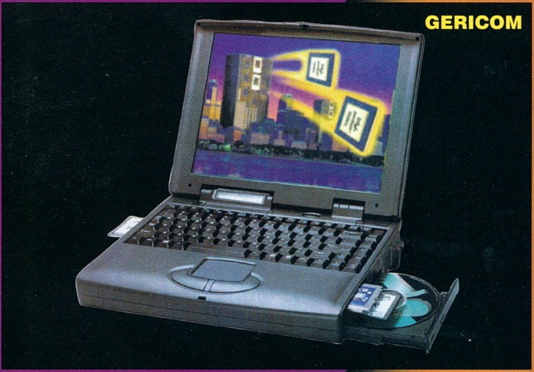
Kiegészítő csomag:

- 20x AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya
- 2 db aktív hangfal tápegységgel

Nettó ár: 18.900 Ft

Monitor ajánlatunk a '98-as év új modelje: 15" SONY Multiscan 100ES
Nettó ár: 63.992 Ft

GERICOM



- 11.3" színes TFT SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 449.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu

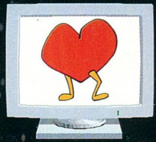
ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

VISA · MasterCard · American Express · Miracle-Gro

GIGAByte

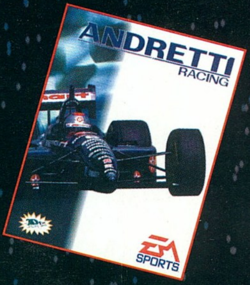
A SZÍV TV műsorán!!!



AZ

ELECTRONIC ARTS™

TÁMOGATÁSÁVAL.



ADÁS:

JANUÁR 21-ÉN, SZERDÁN $16.^{00}$-KOR

ISMÉTLÉSEK:

JANUÁR 25-ÁN, VASÁRNAP $14.^{30}$-KOR

JANUÁR 30-ÁN, PÉNTEKEN $15.^{00}$-KOR

Műsor Info:

GAMELAND

1201 Bp. Baross u. 55.

Tel.: 284-1471

A műsorban PC GURU Lapszemlét és játékismertetőket is láthattok.

Screamer Rally

A SCREAMER 2 ÚJ RUHÁJA

A múltkori CD-Guruban olvashattátok az összehasonlító cikkemet négy autós programról, melyek között szerepelt a Screamer Rally is. Aki már olvasta, az tudhatja, hogy kb. mi a véleményem a programról, aki még nem, annak nem fogom lelőni a poént.

A Screamer Rally, a Screameres gárda rali próbálkozása, egy jól bevált (?) alapra építkezve. Vagyis... Vegyünk egy sikeres (?) programot, amiért éltek-haltak a népek (jelen esetben a Screamer 2-t) és egy kicsit alakítsuk át, majd adjuk el rali programnak. Lehet, hogy egyesek ezt rosszindulatúnak érzik (az is), de sajnos elég közel áll a valósághoz. A Screamer nekem nagyon tetszett, de a Screamer 2 már nem volt az igazi (irányításilag). A zárójelben jelzett istenes részt természetesen a Screamer Rally is örökölte (erre még kitérek).

Nem akarom már most elvenni a kedvetek a játéktól, "nézzünk mélyebben a program fenekére".

RALI

Egy olyan autósport, ahol széria autók nagyon erős (és kevésbé erős) változatai különböző, nagy kihívásokat jelentő pályákon (aszfalt, murva, erdei út...) próbálnak a másik előtt a célba érni. Izé... A profin képzett sofőrök próbálnak a célba érni az autók segítségével. Ilyenkor megtörténhet az, hogy halomra törik az autójukat, esetleg (uram bocsá') "farolva" veszik be a kanyart (ezt annyira nem szeretik, mert sok időt vesz igénybe)... és egyéb trükkös dolgokat végeznek. Ilyenkor a nézők kannás bort isznak (ezek azok a szereplők, akik tényleg a verseny élvezetéért mennek ki az utak mellé) és Marcipán néven szólítgatják a rend kihelyezett őreit. Esetleg még azt is megjegyzik, hogy "Marcipán sziréna !". Ezek a tisztes szurkolók már déli 12 órakor nem látnak tovább az orruk hegyénél, ami a többi néző számára elég kellemes szórakozást biztosít a nap további részében. Néhány elmésebb beszólással (illetve jó tanáccsal a vezetők részére), mint amilyen a "Janika, te vagy a kiroooáááááá... (ekkor néhány korábban elfogyasztott termék hagyja el a száját)".

Ez természetesen megint csak egy rosszindulatú kép volt egy átlagos magyar rali versenyről, de sajnos jelen esetben is nagyon közel áll a valósághoz.

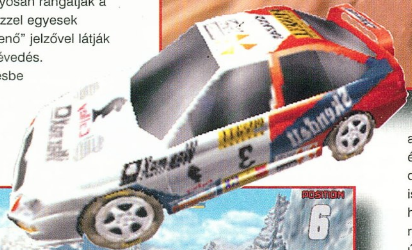
A Screamer Rally nem szimulátor (a remény élt bennem, de nem az). Így nem is szimulátoros szemmel nézem, hanem inkább "játéktermi Sega Rally"-s szemmel. Az első pozitívum, az hogy DOS alatt fut a program (ne nagyon próbálgassuk Win95 alatt DOS ablakban, mert nem az igazi). Igaz a Screamer 2 is DOS-os volt, ezért ha nagyon gonosz lennék, azt mondanám, hogy ennek egyenes folyománya az, hogy a Screamer Rally is DOS-os. Hát ez így van. Milyen körülményes lett volna átírni Windows-osra! Na mindegy. DOS-os mivolta természetesen csak előnyére válik. Örülhetnek a 3DFx tulajdonosok, mert a Screamer Rally támogatja a 3DFx-et, sőt a Matrox Mystique-et és a 3DBlastert is. Hála a programozók figyelmességének a már meglévő Screamer 2-nket is "gyorsítani" tudjuk a lemezen található patch-ek segítségével. Személy szerint én annak örültem, hogy megy a program HiColor színmélységben és így elég szép látvány tárul elénk ha van egy megfelelően izmos gépünk az SVGA, HiColor mód futtatásához. Mivel nem rendelkezem a korábban sorolt 3D gyorsítókkal, de az erőmű megvan, én SVGA-HiColor ohne Fx módban teszteltem a programot. Érzésem szerint egy jó videókártyával felszerelkezve, már egy 200-as pentiumon is szépen, rezzenéstelenül elmegy a korábban ismertetett felbontás (max. P233). Ebben az esetben csak a framerate nem 30, a képminőség kúúúl (mellőzve az énáltalam olyannyira nem szeretett Fx hibákat). Az Fx tulajdonosok már P166-tól fölfelé

élvezhetik mindazt, amit más esetleg csak 266-300 körül kezd érezni.

Mondjuk a P100-as minimum konfiguráció szerintem teljesen korrekt (igaz csak 320x200-on). Szóval mindent együttvéve a program grafikailag elég igényes. A hangok olyanok, mint eddig.

Action!

Az első problémám ott adódott a Screamer Rally-val, ahol a Screamer 2-vel is. Irányítás. Hát ez nem sikerült! Ebben a programban egy métert nem lehet egyenesen menni! Az tuti, hogy a "kormányt" mindig rángatni kell! Talán itt kell az első tévhitet korrigálnom, a raliautók pilótái nem rángatják egyfolytában a kormányt! A játéktermekben már észrevettem, hogy egyes magukat hozzáértőnek mutató emberek nagyon látványosan rángatják a kormányt és ezzel egyesek szemében "menő" jelzővel látják el magukat. Tévedés. Ebbe a tévedésbe beleestek a Screamer Rally programozói is... Na



mindegy. A kanyarokat csak farolva tudjuk bevenni, mert ha nagyon lelassítunk, akkor az ellenfél tisztességesen otthagy minket benne a dologban. Egy idő után jól rá lehet érezni a szűk kanyarok gyors bevételére. Már a kanyar előtt jóval, keresztbe kell állítani az autót. Megy is – vagy 2 pálya esetén –, de sajna az ilyen keresztbeállósdihoz sok hely kell, és ugye nem minden pályán szélesek a szűk (értsd éles) kanyarok. A kínai és kanadai pályát gond nélkül megnyertem, de Olaszországban már csak 2. tudtam lenni. Szóval az irányítás szokást igényel.

Az viszont tetszett, ahogy az autó az úton viselkedik. Ezt úgy értem, hogy maga az autó rázkódik, dobódik... És ehhez jól társul a hang is.Jó a játék atmoszférája is. Tetszik, hogy amikor odaérünk egy trükkös részhez, a nézők tapsolnak és újonganak.

Az autók

Öt autó van a programban, amelyek mindenféle fantázianeveket kaptak – utálom ezeket –, de nagyon is hasonlítanak néhány igazi raliautóra. Nevezzük nevén a gyereket. Fentről lefelé sorrendben – Toyota Celica GT Four, Ford Escort RS Cosworth, Renault Mégane Maxi, Skoda Felicia Kit Car. Az utolsó nem tudom mi, mert az bonus autó, és egy-két dolgot meg kellett volna nyerni hozzá. Természetesen élénken él a 4 sebességes autó forma, ezért az autók csak négy sebességesek. Személy szerint én a Forddal mentem a legszívesebben. A két négykerekes és a két kétkerekes autó tulajdonságai közel azonosak. A kétkerekesek előnyt élveznek a négykerekesekkel szemben az aszfalt utakon, de minden más úton a négykerekeseké a pálma. Én a négykerekeseket ajánlom (és a fogorvosok szövetsége is).

A pályák

A pályák kellőképpen trükkösek. A bajnokság első ligájában betanulhatjuk őket. Jól ki vannak dolgozva grafikailag is, jók a tereptárgyak, kellőképpen változatos a pályák összetétele (erdő, murva, aszfalt...). Az egyetlen gondom a némi déja vu érzés. Néhány pálya kísértetiesen hasonlít a Screamer 2 pályáira. Mintha ugyanazok lennének, más körítéssel.

Summa summarum

Nekem nem tetszett a Screamer Rally, mert elsőre jó poén, de hosszabb időt nem bírok ki mellette. Részleteiben egész jó, de a játszhatóság nálam eléggé lerontja az összképet, és ugye egy autós programnál nagyon fontos a játszhatóság. Az a néhány elvetemült, aki hasonlóan látja a dolgokat mint én, nem sokat cicózik vele. Akiknek tetszett a Screamer 2, azok ezzel is meg lesznek elégedve.

Mr.T.

Info

- Virgin
- Milestone
- Autóverseny

- P100
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Screamer 2
- Sega Rally

80%

Fifa98 vs. Actua Soccer 2

1:1

FIFA - ROAD TO WORLD CUP 98

Bár Magyarországnak nem sikerült kijutnia a világ bajnokságra, de most itt a nagy alkalom! Az Electronic Arts jóvoltából próbára tehetjük saját képességeinket és megváltoztathatjuk a szomorú múltat. Igen, ebben az évben is megérkezett álmaink foci programja, a várva várt FIFA család legfiatalabb, de korántsem legkisebb tagja.

A játék nagyon sok átalakításon ment át a tavalyi '97-es változathoz képest, amelyek nagyon pozitívan hatottak mind a játszhatóságára, mind pedig külsejére. Rögtön megemlíteném a 3Dfx támogatást, amitől egyszerűen már-már elő közvetítésen érzi magát a játékos. A játék elején a jól megszokott EA Sports design-nal megcsodálhatjuk a nagyon hatásos introt. Itt a zene egyszerűen fergeteges, nem is tudom, hogy miért egy játékba lőtték el ezt a soundtrack-et, miért nem egy albumra tartogatták a készítői. A

bevezető után a főmenübe ugrunk, ahol lehet a világbajnokságra készülni, vagy akár rögtön játszhatunk is barátságos mérkőzést a haverokkal.

Természetesen itt is lehetőségünk van csapataink egyéni szerkesztgetésére, játékosaink tuningolására. Így mindenkinek van lehetősége saját szupercsapatot kreálni és azt le is menteni. Stadiontól stadionig választhatunk a világ ismertebb focipályái közül, hogy melyiken akarjuk rúgni a bőrt. Ha megtettük a választást, egy apró városnézéssel vezetnek át az egyik pályáról a másikra. Még itt be lehet állítani, hogy köd nehezítse-e a meccset, az éjszaka vagy esetleg hó. Az éjszakai mérkőzésektől nem kell

megijedni, csak annyi lesz a különbség, hogy négy árnyéka lesz minden focistának. Csapataink felvonulnak a pályára, és már kezdődik is a meccs. Itt jön el az a pont, amikor mindenki megdöbben és keresi az állát a földön. Lehet, hogy a látvány nem minden, de amit a látványból maximumot ki lehet hozni, azt most megcsodálhatjuk. Valósághű cselezések, bedobások, kirúgások és még ki tudja mi más, annyi új mozdulat van egy-egy mérkőzés alatt. A valósághűséget fokozza még a játék alatti nagyszerű hanghatások és a tudósítás, a jól megszokott előző részekből ismert hangokkal (Andy Grey és a többiek). A focisták kidolgozottsága is nagyon aprólékosra sikeredett, arcuk, hajuk, bőrszínük különböző (megemlíteném, hogy ez az első olyan foci program, ahol erre is ügyeltek már). A játékosok a meccs alatt már nem csak úgy tűnek mintha cseleznének vagy futkosnának a képernyőn, hanem már teljesen az élethűséghez közelít a program. Amikor például sárga vagy piros lapot oszt a játékvezető, a játékosok leállnak veszekedni vele.

Az előző FIFA részekben a legnagyobb gondot szerintem a lehetetlen irányítás okozta. Itt biztos sokan megjegyeznék, akik már játszottak a programmal, hogy a Fifa az mennyivel rosszabb mint ez meg az, mert teljesen irányíthatatlan. De szerintem csak megszokás kérdése, mindent meg lehet szokni és ezt nem is nehéz. Most kipróbáltam a játékot egy Gravis Gamepad Pro-val, és nagyon meglepődtem: minden gombra jutott valami kis funkció. Passzolástól kezdve a tizenhatoson belüli elvetődésen át minden egyszerű, és megdöbbentő (billentyűzettel nem igazán lehet élvezni a játékot, ajánlom mindenkinek aki teheti, hogy

INFO

- Electronic Arts
- EA Sports
- Sport

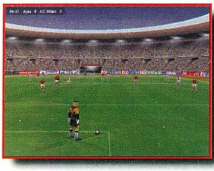
- P100
- 15 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- ◆ Kick Off '98
- ◆ Actua Soccer 2

93%

szerezzen egy Joypad-ot az irányításhoz). Ha például elvágódom a pályán, a játékvezető elhiheti, hogy engem tényleg súlyos szabálytalanság ért, és már kapom is a büntetőt. Ezzel lehet a legjobban felidegesíteni foci partnereinket, ajánlom próbáljátok ki. Már játszok egy jó ideje a programmal, de annyira változatos a mozgás, hogy még mindig látok új mozdulatokat, cseleket. Kár, hogy az újság hasábjaira nem tudunk animációt berakni, mert nem is annyira a képek a megdöbbentőek a játékról, hanem inkább azok, mozgás közben.

Miért találom az elmúl vagy talán



még ez idei év legjobb foci programjának? Hogy mi is a legjobb ebben a játékban? A hangulat. Egyszerűen remek és szórakoztató. Összefoglalva (remélem most sokan egyet is értenek velem), szerintem a FIFA 98 a számítógépes foci programok közül az eddigi legjobb.

ACTUA SOCCER 2

Személy szerint én jobban értékeltem a látványt az előző Fifa 98-nál mint egyéb tulajdonságát a játéknak, de amikor az Actua Soccer 2-t teszteltem, ismét be kellett látnom, hogy nem minden a külcsín. Az ACTUA SOCCER 2 valójában nem is annyira a kinézetében, mint inkább remek játszhatóságával, gördülékenységével ragadott magával, ami igazán pluszt jelent a jelenlegi vetélytársaihoz képest.

Miért nem a külsejében? Valójában az sem annyira vészes (sőt), de a konkurenciához képest egy kicsit kevés. 3Dfx támogatás ugyan van, de a játékosok közelről szögletesek és a mozgásuk sem olyan kidolgozott. Igen pozitív, hogy a pályán ott marad a becsúszások helye amit felkotornak a játékosok, és lehet látni ahogy meghajlik a

kapuháló egy-egy bomba lövés után. De viszont óriási és megbocsájthatatlan bűn a szabadrúgások, illetve a tizenegyes kivitelezése. Nem lehet irányítani vagy befolyásolni azokat, ezen kívül a kapusunk munkájába se lehet beleszólni. Egy szép, illetve nagyon profin elkészített dolgot azért külön meg is említenék, ez pedig az időjárás kihatása a játékmenetre. A hóban ott marad a játékosok lábnyoma, a köd miatt nem látom a játékosokat, a sár lassítja a labdát, satöbbi, úgyhogy ez igazán nem rossz. Van még a játék tarsolyában nagyon klassz árnyék is, amit sikerült tényleg fantasztikusan jóra elkészíteni. Értem ezalatt azt, hogy mindennek megvan a maga élethű kis árnyéka, még a kapunak is, a futballistáké pedig nem csupán csak egy folt, hanem emberi alak mozgással.

Mi még a plusz? Például az, hogy minden játékmenet rugalmas és gördülékeny. Külön figyelmet érdemelnek a becsúszások és a kamera állások. Akár régi Kick off nézetből is mehet a mérkőzés, csak ilyenkor nem sokat látni. Van egy radar-térkép a képernyő jobb alsó sarkában,ami igen hasznos lehet, ha például ködben játszunk. A jó legjobb persze most is, ha joypad-del játszunk. Teljesen szerkeszthető minden, ami egy csapaton belül lehetséges, hatvannégy csapat, csapatonként húsz játékos várja a módosításokat. Ha elindítottuk a meccset (természetesen barátságos vagy akár liga is lehet), a játék közben megfigyelhetünk még egy apróságot, ami a képernyő jobb alsó sarkában helyezkedik el. Ez a radar, illetve térkép. Hasznos segítség, ha például ködben játszik a csapat, mert olyankor nem nagyon lehet látni, hogy hova is akarunk passzolni. Érdemes végignézni a gól utáni visszajátszásokat, mert igazán szemet gyönyörködtetőek (nem csak akkor, ha mi rúgjuk). Az ismétléseknél csak a rúgásokat láthatjuk újra, hanem adatokat kapunk sebességéről, távolságáról. Azt hiszem ez a sok plusz teszi az Actua 2-t méltó vetélytársává a FIFA-hoz képest.

Nem mondom, ez igen szép

hangok és a közvetítés itt sem maradhatott el, Berry Davies és Trevor Brooking hangjai gondoskodtak az élethű hatásról. A zene is maga a tökély, úgy tűnik nem aprózták el a fiúk amikor a főmenü zenéjét készítették. Huszonnégy stadion ad helyet játékos kedvünknek, ami számbeli fölényt jelent előző kollégánk, FIFA bácsihoz képest. Az irányítás jelen esetben is fantasztikus, nem igazán volt benne semmi kivetnivaló. Kezel mindenféle irányítási formát a program, a teljesítmény egy Electronic Arts-nál kisebb cégtől, a Gremlin Interactive-tól. A FIFA 98 magasra emelte a mércét, igazán büszkék lehetnek az Actua Soccer 2-re. Ezzel a folytatással a Gremlin kitűnő élvezetet nyújtott nekem, illetve minden ismerősömnek, le a kalappal előttük.

Hát akkor: Hajrá magyarok!!!!!

Chris

INFO

- GREMLIN
- GREMLIN
- SPORT

- P133
- 183 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- KICK OFF '98
- ACTUA SOCCER

93%

Az év első CD GURU-ja sok meglepetéssel, extra programmal hamarosan az újságárúsoknál és a boltok polcain.

Air Warrior III
Andretti Racing
Die by Sword
F22 Raptor
Falcon 4
Fighting Force
Shadow Master
Total Soccer
War Inc.
Warbreeds
Wing Commander V

és még sok demo, shareware játék, utility, felhasználói program és egyéb érdekesség.

Quest for Glory 5, Mech Commander, Battle Zone előzetes

1997-es gyűjtemény: 22 magyar lemezújság a CD-n

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

Országos hálózat
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjcsomagok
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag
a legnépszerűbb programokkal

INTERNET ELÉRÉS MÁR 1.500 FT-TÓL!

Új címünk:

DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató

1023. Budapest, Zsigmond tér 10.
Tel.: (36-1) 458-5858 Fax: (36-1) 458-5850
www.datanet.hu info@datanet.hu

PixelView

Visual Media

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

- **TVPro (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
  max. felb.: 1600x1200
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG, D3D, DirectX
  saját audio egység

- **3D TV/FM (TV tuner VGA kártya)**
  ua. mint a TVPro (TVTuner VGA kártya)
  +FM rádióvétel
  +3D-s chip set

- **TVplus (TVTuner VGA kártya)**
  64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
  max. felb.: 1280x1024
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG + saját audio egység

- **VTV (VGA-TV konverter)**
  64bit PCI VGA 1-2MB EDO
  VGA és TV kimenet
  (oktatáshoz bemutatókhoz)

OLD MAN Tuningműhelye

HardWerem-96 KFT.

Budapest,VI.Csengery-u.55.

Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647

Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- 100MHz-en tesztelt SDRAM

- Válogatott processzorok

- A legújabb 83MHz-es alaplapok

- Használt cucc beszámítása

E-mail: oldman@mail.elender.hu

Árjegyzék: http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/reklam.html

On-Line HardWare Fórum: http://www.internetto.hu/stb/hardver/bevezet.htm

HERCULES

- Rendition Verite V2200 3D grafikus processzor
- 4 és 8 MB kivitel 125 MHz SGRAM 8 ns RAM
- Maximális képfelbontás 1600x1200/85 Hz
- True Color 1152x864/75 Hz felbontásnál
- 230 MHz DAC 56 Hz-160 Hz képfrissítés
- DirectX 5.0 és OpenGL támogatás
- 3D szemüveg csatlakozó
- Video be- és kimenet
- Hercules Design

THRILLER 3D

SVED OK

Hivatalos HERCULES disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

2 év garancia

ELKÖLTÖZTÜNK!!!

1078 Budapest, Erzsébet krt. 21. A Wesselényi utcai 4-6 villamosmegállónál!!!
A régi hellyel minden kapcsolatot megszakítottunk!
Az ott folyó tevékenységért a továbbiakban felelősséget
NEM TUDUNK VÁLLALNI!!!
Az erzsébeti CSILI-ben továbbra is várjuk a játszani /6 hálózatba kapcsolt gépen/ vágyókat!
1201 Budapest, Baross u. 55. Tel.: 284-14-71; 283-02-30/36

Folyamatosan változó akciós CD-k!
30 - 50 - 70%-os
ÁRENGEDMÉNY

Tagsági és játék nálunk
még mindig
1996-os ÁRON!!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!

GAMELAND PC CD + SHOP +

GAMELAND

DID:F22 A.D.F.

Eddig a legjobb, de még nem az igazi

Az utóbbi időben a számítógépipar csak úgy ontotta magából a szimulátorokat. Természetesen mindegyikről váltig állítják készítői, hogy ez kategóriájában a leggyorsabb, a legjobb, legélethűbb, ám ez korántsem igaz. Csak nagy ritkán lehet olyan igazi nagyságokkal találkozni, melyek ténylegesen beváltják a hozzájuk fűződő reményeket. Nincs ez másképpen a mostanában oly divatossá váló F-22-t „szimuláló" programokkal sem. Bár grafikai megvalósításuk az idő múlásával egyre jobbá válik – hála a napjainkban virágkorukat élő 3D-s gyorsító kártyáknak –, úgy néz ki, hogy az élethű viselkedés és komplexitás – mely fő erénye egy szimulátornak – még mindig nem elsődleges feltétele a program sikerének programozói szemében. Ugyan pár szoftverkiadó cég tesz

lépéseket ez ügyben, de a szimulátor megszállottak éhségét ezek sem tudják mindig kellőképpen kielégíteni.

A Digital Image Design mindig is híres volt, hogy maximálisat teljesít programjaiban a grafika és az élethűség terén egyaránt – ezt mi sem bizonyítja jobban mint az a tény, hogy az Angol Királyi Légierőnél Eurofighter programjuk egy speciális változatát használják a jövő évezredben szolgálatba álló gép leendő pilótáinak kiképzéséhez. Legújabb programjukban: az F22 Air Dominance Fighter-ben is nagyot akartak alakítani, céljukként az EF2000 minden tekintetben való túlszárnyalását tűzték ki.

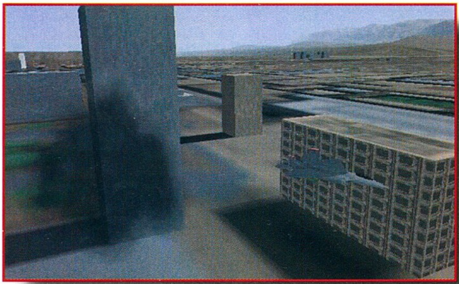
És valóban, az egész program megváltozott: felépítése, grafikája, a repülési modell összetettsége. A grafika elemzésére nem érdemes sok szót vesztegetni, hiszen e téren mindig is kitettek magukért a DiD-s fiúk: a Windows'95 Direct3D támogatásának köszönhetően egy gyors 3D-s kártyával és egy erőmű kategóriás processzorral akár 800x600-as felbontásban is futtathatjuk az A.D.F.-et – csak úgy mellesleg megjegyezném, hogy ez utóbbi felbontásban Csumi 333 MHz-en futó Pentium II-esén High Detail-ben néha igencsak beszaggatott a program. Bár a 3D-s gyorsító kártya nem alapkövetelmény, a külső nézetekbeli kamera becsillanások, árnyék-, robbanás-, és füsteffektek teljes körű élvezetéhez mégis erősen ajánlott.

A program fontos részét alkotják a hanghatások és a beszéd. Ötre bővült a rádiócsatornák száma, melyek közt vannak nyitottak amiket ellenfeleink egyaránt hallhatnak és zártak, melyeket viszont csak a szövetséges csapatok hallanak. Rádiónk érzékelőinek hatósugarán belül az összes adás fogható, ennek köszönhetően nem telik el egy perc sem úgy, hogy ne hallanánk valamit az AWACS-től, köteléktársainktól, szövetséges csapatoktól vagy esetleg az ellenségtől. A messzebbről érkező, vagy megsérült rádió által kiadott adások megfelelő mértékben sisteregnek – ehhez kapcsolódik a program egyik bugja is: ugyanis a saját fedélzeti számítógépünk szóbeli figyelmeztetéseibe is belekerül néha egy kis háttérzaj. A gépkönyv által ajánlott hangkártya legalább egy AWE 32, de inkább egy 64-es, amiben van is valami, hiszen a jó öreg SB16 FM szintetizátorán keresztül megszólaltatott zene minősége hosszú távon elviselhetetlen, kikapcsolása egyenértékű egy megkönnyebbüléssel.

A főmenübe elődjéhez képest két új opció került be: a Quick Combat és a Demo. A Quick Combat lényege nem sokban különbözik más szimulátorokban megszokottakétól: lőni mindenre ami még él és mozog. Fegyvereink szabott időközönként újratöltődnek – evvel is növelve túlélési esélyeinket, katapultálásunk vagy halálunk után a számítógép kiértékeli teljesítményünket valamint pontokat kapunk az általunk lelőtt egységek után. A Demo lehetséges, hogy az eddig elmaradt Intro-t akarja helyettesíteni, ki tudja; mindenesetre a számítógép generálta környezetben a program Smart-Pilot rendszere által irányított gépek csatáznak légi vagy földi egységekkel. A gépek típusa, feladatköre minden Demo alkalmával változik – személy szerint én két órát ültem a monitor előtt figyelve a gépeket, melyek hol hadakoztak, hol nem; s így tanúja lehettem egy F-117 kötelék légi utántöltésének, számos F/A-18-as SAM-ek általi halálának...

Fő feladatunk a közel-keleti térségben zajló három Tour of Duty végigvitele lesz. Mindhárom esetében kisebb helyi háborúkban kell helytállnunk átlagosan tíz-tíz misszióban, melyek közül az elsők

teljesítése szinte gyerekjáték, míg a végére igencsak bedurvul a dolog. Sok olyan misszió van amit első nekifutásra szinte képtelenség megcsinálni, vagy azért mert rossz útirányt választott az ember és nem bír a túlerővel, vagy azért mert találatot kapott és sérülései miatt nem tud már eljutni a számára kijelölt repülőtérre. A feladatot az ellenség hiperaktív vadászgépei és a légvédelem által ránk kilőtt rakéták garmadája nehezíti. A radarirányítású rakétákat viszonylag könnyű kikerülni vagy megzavarni, de infravörös társaik majdnem száz százalék, hogy eltalálják valamelyik hajtóművünk kiömlőnyílását. A lángra kapott hajtóművet azonnal le kell állítani, mielőtt a tűz más rendszerekre tovább terjedne, a leállított hajtómű által keltett tolóerő különbséget kiküszöbölendő ellen kell tartani az oldalkormányokkal, hogy a gép megtartsa további „egyenes" pályáját. Ebből is látszik, hogy harci sebeink milyen káros hatással vannak gépünk repülési tulajdonságaira. Az elszenvedett sérüléseink kihatnak a gép más rendszereire, általában károsan befolyásolva őket: a hidraulikai folyadék szivárgása esetén például egyre nehezebb lesz a gép irányítása, míg teljes hiányában nem nyílnak ki a futóművek, nem működik a légfék, míg végül teljesen irányíthatatlanná válik a gép. Ha már minden kötél szakad, hasra tehetjük a gépet(!) – előtte azonban ajánlatos az összes fegyvertől és felfüggesztéstől megválni. Legvégső esetben katapultálhatunk is, ám ekkor sem teljesítettük teljes mértékben küldetésünket és ezt szintén sikertelennek könyveli el a gép. (Nem tudom megállni, hogy ne hagyjam szadista énemet legalább egy kicsit érvényesülni: nem csak mi, de az ellenfél is képes katapultálni, ez idáig dicséretes is, ám a Falcon3-ban és a EF2000-ben le lehetett lőni a kötélen csüngő védtelen pilótákat, itt viszont miért nem???) Küldetéseink teljesítésével arányos módon újabb és újabb érdemrendeket, kitüntetéseket kapunk pontjaink mellé (ugyanis nem csak a Quick Combat-ban, hanem itt is megtalálható a pontozásos rendszer) – igazán meghagyhatták volna a Eurofighter százalékos kiértékelését.



Természetesen van lehetőségünk gyakorlásra mielőtt nekivágnánk a nagy feladatnak, erre szolgál a szimulátor menü ahol elsajátíthatjuk a rendelkezésünkre álló összes fegyver és rendszer használatát, gyakorolhatjuk a fel és leszállást, kötelékársaink irányítását, vagy akár olyan komplex műveleteket is mint a légi utántöltés – ami némi gyakorlás után szinte rutinná válik. Lehetőségünk nyílik a hadműveletek egy AWACS repülőgép fedélzetéről való irányítására, mely által egy teljesen új szemszögből közelíthetjük meg feladatainkat. AWACS-unk fedélzetéről az összes levegőben lévő szövetséges gépet irányíthatjuk, parancsaink sajnos még csak a kísérésben, újratöltésben és fegyverezésben, mentésben, azonosításban, elfogásban és leszállásban merülnek ki, de a Total Air War kiegészítés megérkezte után szinte bármilyen feladatot adhatunk nekik.

Lassan alapkövetelménnyé válik egy szimulátornál a többjátékos mód támogatása. A DiD annak idején ebben a témában is élen járt, hiszen már az F-29 Retaliator-ban is találkozhattunk ilyen lehetőséggel (létezik egyáltalán olyan ember, aki ne próbálta volna ki a Retaliatort egymás elleni harcban)!? Nos az EF2000 óta nem változtak sokat a dolgok. Az A.D.F. DirectPlay támogatásának köszönhetően repülhetünk barátaink és ellenségeink ellen – édes a bosszú! – egyaránt, de ha gondoljuk repülhetünk egymást támogatva, csoportokba tömörülve vagy akár capture the flag stílusban is. Gépeinket a lehető legváltozatosabb módokon köthetjük össze: modemmel, IPX-, TPC/IP hálózaton valamint soros porton keresztül, ezáltal lehetőségünk nyílik arra, hogy akár az Internet game szerverekre csatlakozva mutassuk meg a többi „pilótának" tudásunkat.

A program kétségtelenül az idáig megjelent legjobb F-22 szimulátor élethűségét, összetettségét és grafikáját tekintve. Főleg a grafikája az, ami már első ránézésre kiakasztja az ember állát. Sehol sincs a programban egy szögletes domborzati elem: az összes hegy, domb mind lekerekített, nagy felbontásban szinte fotorealisztikus az egész táj. A robbanások, a gép sérülései és az ellenség gépágyúi által hagyott nyomok, a sárkányon végigfolyó hidraulikai folyadék, az égő gépek és darabok füstje, a helyzetjelző fények mind nagyban emelik a program hangulatát. (A hangokhoz hasonlóan itt is van ugyan egy kis probléma ezekkel az egyébként szépen villogó helyzetjelző fényekkel, történetesen az, hogy még teljes lopakodáskor sem kapcsolódnak ki – gondoljuk csak el milyen nevetséges lett volna, ha az F-117-es lopakodó bombázók Irakban teljes díszkivilágítás mellett bombázták volna a nép vezéreinek bunkereit.) Ezeken a kijavítható részleteken kívül szinte semmi negatívumot nem tudok felhozni a programmal szemben, egyedül a felfegyverzési panel hiányzott. A magyar kézikönyvvel kapcsolatban viszont már annál többet: borzasztó sok félrefordítással és értelmetlenséggel találkoztam a könyvecske olvasása során – elég csak a program dobozának hátoldalán található fordítást megnézni. Ez úton is szeretném megkérni a kiadó céget, hogy a fordítás eszevesztett nyomdába vitele előtt csak egyszer olvastassák el valakivel, aki legalább egy kicsit ért a repüléshez. Feltehetőleg akkor majd nem adódnak olyan félreértések, hogy az infravörös-önirányítású AIM-9x egy „meleg" rakéta.

Tatcom

INFO

● OCEAN	■ PENTIUM 133	◆ IF22
● DID	■ 70 MB HD	◆ F22 RAPTOR
● SZIMULÁTOR	■ 16 MB RAM	◆ EF2000
	■ VGA/SVGA	
	■ 2x CD	
	■ SB COMP.	

92%

Lara mozgáskultúra

Lara's Home 1.5

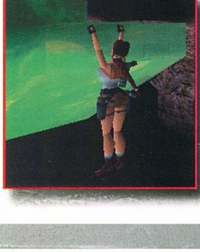
Azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a Tomb Raider2-ben az egyik legrövidebb út az elakadáshoz, ha nem jövünk rá egy-két irányításbéli fortélyra. Ezen az oldalon kicsit átvesszük a program kínálta lehetőségeket, hiszen a leírásban ezt külön nem emeltem ki, így aki nem játszott az első résszel annak lehetnek unalmas órai míg rájön, milyen is az a „hátra szaltó közben megpördülés a levegőben, majd megkapaszkodás a perembe" mozgáskombináció.

Gyertya: CTRL+SHIFT+FEL

Azért azt érdemes megemlíteni, hogy Lara a folytatásban észrevehetően "jobban néz ki", a mozdulatai sokkal nőiesebbek lettek (akarom mondani az animációs fázisok részletesebbé váltak, sőt vannak újak is), illetve a pályák között többször is ruhát vált. Valahogy csiszoltak kicsit az irányításon is, talán mintha valamivel nagyobbat tudnánk helyből ugrani, hiszen a dobozok tetejére úgy emlékszem, hogy az első részben semmiképp nem tudtunk felugrani. Valószínű, hogy a 3D engine-en tuningoltak egy kicsit, hiszen a tereptárgyak részletesebbek lettek, viszont ennek dacára a sebesség mit sem változott. (Talán még gyorsabb is lett.)

Lassan járj, tovább élsz...

Mint az életben a legtöbb



dologhoz, a Tomb Raider2-höz is egy jó adag türelem kell. Talán a legalapvetőbb, hogy a szükséges helyeken mindig sétáljunk (shift+az irányok), így nem tudunk leesni, mert Lara egyszerűen megáll a platform szélén. Ezzel sok időt megtakarítunk magunknak, mert egyértelmű, hogy ha állandóan leesünk a szakadékba a mentés visszatöltésével nagyobb lesz a veszteségünk. Erről jut eszembe: mentés. Azonnal szokjunk rá, hogy mentésre az arra rendszeresített hotkey-t, az F5-öt használjuk. Ez azért praktikus mert előfordulhat, hogy miután túl vagyunk egy brutálisan nehéz pályarészen és rámegyünk az útlevélre, újratöltjük a régi állást. Ez annak köszönhető, hogy kapásból a load game ablak jelentkezik be, a save-hez léptetni kell egyet. (Gondolom nem kell ecsetelnem milyen érzés az, amikor épp éjjel három óra, mentenénk egyet, erre megjelenik az a hely ahol fél órával ezelőtt jártunk... Azt hiszem a Csumi egy ilyen eset után mondta, hogy akkor most abba fejezi a TR2-t.)

A harmadik legfontosabb, hogy "egyfolytában" használjuk a körbenézést (Ins+irányok). Kicsit furcsa a hasonlat, de olyanná teszi a maga keretei között a Tomb Raider-t mint a +mlook a Quake-et. Ez pedig elengedhetetlen egy olyan játékban ahol a hangsúly sokszor azon van, hogy meglássunk egy kiugró peremet, egy lejjebb lévő szintet, vagy egy fejünk fölött várakozó vasgolyót.

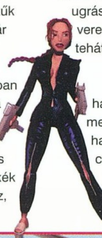
Az ugróiskola...

A legtöbb helyre akkor tudunk eljutni, ha gyakorlottan használjuk az ugró képességeinket. Nagyobb távolságok esetében szinte kivétel nélkül nekifutásból érdemes ugrani, majd az ugrás végén meg kell kapaszkodni a "célhelyszín" – lehet az egy szikla vagy tető, esetleg szimpla platform – peremében. A nekifutást úgy a legegyszerűbb kimérni, hogy "shift"-tel kisétálunk a perem szélére, majd ugyancsak "shift"-tel hármat hátralépünk. Vigyázat, mert ha szimplán hátraszökkenünk (ez inkább 4 "shift"-es lépésnek felel meg) az nem egyenértékű az előző lépkedéssel, így könnyen elvéthetjük az ugrást. Valamivel bonyolultabb a helyzet ha a platform nem teljesen velünk szemben van, azért ettől még sikerülhet az ugrás, sőt vannak

Itt használd az ALT+END-t, különben így jársz. :-))

helyek ahol csak így tudunk tovább vergődni. A lényeg, hogy inkább eleve ferdén ugorjunk el és ezt próbáljuk a levegőben a platformra merőlegesen korrigálni, mintsem egyenesen ugrani és a levegőben bravúroskodni.

A Tomb Raider2 egyik jelentős újítása, hogy nagyon sok pályán találkozunk mászható falakkal. Itt a legegyszerűbb megnehezíteni a játékos életét, egyszerűen a szűk folyosóba csak be kell tenni pár csapkodó pengét, meg a szemben lévő oldalra egy hasonló mászható falat. Általában semmit nem lehet látni még ha körbenézünk sem, max. miután elvétettük az ugrást és esés közben felvillan hova is kellene ugrani (még úgy a tüskék előtt). A megoldás többnyire az, hogy miközben egyfolytában



Tigris bukfenc: ALT+SHIFT+ELŐRE

nyomva tartjuk a „ctrl"-t, szépen rátapadunk az „alt"-ra. Ilyenkor a falról ugrunk egy hátra szaltót és többnyire bejutunk a hátunk mögött lévő folyosóba. Ezzel el is érkeztünk a legnehezebben végrehajtható ugráshoz, amikor nem elég a hátra szaltó, hanem közben meg is kell fordulni a levegőben, majd elkapni a szemben lévő mászható falat. Ilyet csak a végefelé kell majd előadnunk, mindenesetre engem alaposan visszavett, lévén fogalmam sem volt róla, hogy a levegőben egyátalán meg lehet pördülni. Mindenesetre lehet, kézenfekvő módon itt is az „end" billentyűvel. (Tehát egyfolytában a „ctrl", majd az „alt" és rögtön az „end" .)

Nem elhanyagolható, hogy ha önbizalom nélkül kezdünk egy ugrásnak, az általában valahol a verem alján végződik. Legyünk tehát elszántak.

Végül néhány szó a gurulás használóról. Talán csak azért mert tudom, hogy sokan nem használják, mi tagadás én is csak amikor a leírás miatt újra nyomtam a pályákat akkor kezdtem el az "end"-hez kapkodni.

Vannak kapcsolók ahol időre kell eljutni valahová, itt érdemes az aktiválás után egyből gurulni, sokkal kevesebb időt vesz igénybe mintha szépen körbefordulnánk. Illetve egyértelműen segítségünkre lehet a harcban, ha több ellenfél nehezíti az életünket. Érdemes hozzászokni.

CtS
Shoebaron@hotmail.com

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 361-4061, Mobil: 06-20-243-517 – Nyitvatartás: Hétfő - Péntek: 10:30-18:30, Szombat: 10:30-13:00

Áraink nem diszkont, kártyás vagy tagi árak, csak

EGYSZERŰEN ALACSONYAK – MINDENKINEK!

Számtalan program 10-50% árkedvezménnyel! Minden héten újdonságok!

PC JÁTÉKPROGRAMOK

- 3 Koponya AKCIÓ 4 450
- 7th Guest + 11th Hour 5 450
- 688i Hunter Killer 10 950
- Actua Soccer 2 10 950
- Age Of Empires 11 950
- Andretti Racing 9 950
- Armored Fist 2 10 950
- Battle Isle 3 AKCIÓ 5 450
- Beasts&Bumpkins AKCIÓ 5 450
- Betrayal In Antara 9 950
- Birthright 8 950
- Blade Runner 9 950
- Broken Sword AKCIÓ 5 450
- Broken Sword 2 AKCIÓ 9 950
- Caesar 2 5 450
- Carmageddon AKCIÓ 8 950
- Carmageddon Mission 5 450
- Carmageddon+Mission 11 950
- Champ. Manager 2 97/98 6 950
- Chessmaster 5500 9 950
- Chessmaster 4000 Turbo 4 450
- Constructor 10 950
- Croc JÖN!
- Crusader 4 450
- Cyberia 2 4 450
- Daggerfall AKCIÓ 3 450
- Dark Colony 7 950
- Dark Forces 4 450
- Dark Reign 9 950
- Day Of Tentacle+S&M 5 450
- Deadlock AKCIÓ 5 450
- Death Rally AKCIÓ 4 450
- Diablo 9 950
- Diablo Mission: Hellfire 5 950
- Dig 4 450
- Discworld 2 AKCIÓ 5 450
- Duke Nukem 3D 5 450
- Earth 2140 8 950
- Ecstatica 2 AKCIÓ 8 950
- Extreme Assault AKCIÓ 8 950
- F1 Grand Prix 2 AKCIÓ 5 450
- F1 Racing AKCIÓ 9 950
- F-22 (DID) AKCIÓ 9 950
- F-22 Lightning 2 AKCIÓ 5 450
- Fantasy General 4 450
- Fallout JÖN!
- FIFA Soccer 97 AKCIÓ 5 450
- FIFA Soccer 98 9 950
- FIFA 97 + Manager 10 950
- Flight Simulator 98 13 950
- Flight Unlimited 4 450
- Flight Unlimited 2 JÖN!
- Flying Corps Gold 8 950
- Forgotten Realms Arch. 8 950
- Gabriel Knight 2 5 450
- G-Police 9 950
- Grand Theft Auto 10 950
- Heavy Gear 8 950
- Hexen 4 450
- Hexen 2 9 950
- Hupikék Törpikék 5 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

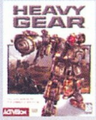
- iF-22 Raptor 10 950
- Ignition 8 950
- Imperium Galactica AKCIÓ 6 950
- Imperialism 8 950
- Incubation 8 950
- Indiana Jones 3-4 5 450
- Internat. Rally Champ. 7 950
- I-War 9 950

- Jedi Knight AKCIÓ 9 950
- Lands Of Lore 2 AKCIÓ 10 950
- Larry 7 AKCIÓ 4 450
- Lego Island 6 950
- Little Big Adventure 4 450
- Little Big Adv. 2 AKCIÓ 5 450
- Lomax AKCIÓ 5 450
- Longbow 2 AKCIÓ 9 950
- Lords Of Magic 9 950
- Lords OT Realm Royal 10 950
- M.A.X. AKCIÓ 8 950
- Manx TT Superbike 10 950
- Men In Black 10 950
- Mechwarrior 2 Double P 8 950
- Megarace 2 AKCIÓ 4 450
- MDK AKCIÓ 6 950
- Mission Critical 3 450
- Monkey Island 1-2 5 450
- Monkey Island 3 10 950
- Mortal Kombat 3 4 450
- Mortal Kombat Trilogy 10 950
- Myth: Fallen Lords 10 950
- Muppet Treasure Island 7 950
- NBA Live 97 AKCIÓ 5 450
- NBA Live 98 10 950
- Need For Speed SE 4 450
- Need For Speed 2 SE 10 950
- NetStorm 9 950
- NHL Hockey 97 AKCIÓ 5 450
- NHL Hockey 98 10 950

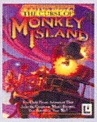
- Nuclear Strike 10 950
- Oddworld: Abe's Odys. 10 950
- Overboard AKCIÓ 8 950
- Panzer General 2 9 950
- Perfect Assasin 9 950
- PGA Euro Tour 486 4 450
- Pinball 97 + Marble Drop 8 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

- Pirates Gold 4 450
- Phantasmagoria 5 450
- Phantasmagoria 2 6 950
- Power Chess 98 AKCIÓ 9 950
- Quake 5 450
- Quake 2 9 950
- Railroad Tycoon Deluxe 4 450
- Rally Bajnokság 4 450
- Rayman Gold AKCIÓ 6 950
- Rebel Assault 4 450
- Rebel Assault 2 5 450
- Red Alert Special Pack 10 950
- Red Alert: Counterstrike 4 450
- Red Alert: Aftermath 5 450
- Red Baron 2 JÖN!
- Resident Evil AKCIÓ 9 950
- Riven - Myst 2 10 950
- Road Rash 4 450
- Sam & Max + DOTT 5 450
- Screamer 4 450



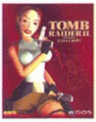
- Screamer Rally 9 950
- Sensible World of Soccer 4 450
- Settlers 2 GOLD 9 950
- Seven Kingdoms JÖN!
- Sierra Pro Pilot JÖN!
- Sim Copter AKCIÓ 6 950



- Sim City 3000 JÖN!
- Sim Farm 4 450
- Sim Park 8 950
- Shadows Of The Empire 10 950
- Shanghai Dynasty JÖN!
- Sherlock H.: Rose Tatoo 4 450
- Sonic 3D 8 950
- Speedboat Attack 8 950
- Starcraft JÖN!
- Star Trek: Borg AKCIÓ 5 450
- Star Trek: Final Unity 4 450
- Star Trek: Generations 9 950
- Star Trek: Starfleet Academy AKCIÓ 8 950
- Steel Panthers 3 10 950
- Strife AKCIÓ 5 450
- Super Bubsy AKCIÓ 4 450
- Syndicate Plus 4 450
- Syndicate Wars 5 450

PC JÁTÉKPROGRAMOK

- System Shock 4 450
- Terminator: Future Shock 3 450
- Test Drive 4 9 950
- Theme Hospital 8 950
- Theme Park 4 450
- TIE Fighter Collector 4 450
- Tilt 4 450
- Time Commando 4 450



- TOCA Touring Car AKCIÓ 9 950
- Tomb Raider 2 AKCIÓ 8 950
- Tom Clancy SSN AKCIÓ 5 450
- Top Gun 4 450
- Total Annihilation 10 950
- Touche (magyar) AKCIÓ 4 450
- Transport Tycoon 4 450
- Tunnel B1 5 450
- Turok 9 950
- UFO 2: X-COM 4 450
- UFO 3: Apocalypse AKCIÓ 9 950
- Ultima 8 4 450
- Ultimate Family Coll. 6 950
  4 Maxis játék: Sim City 2000, Sim Town, Marty, Pinball 95
- Virtua Fighter 2 10 950
- Virus 10 950
- Warcraft 2 Deluxe 10 950
- WarGods AKCIÓ 6 950
- Warhammer 4 450
- Warhammer 40.000 10 950
- Warlords 3 10 950
- Waterworld 9 950
- Warwind 2 9 950
- Wing Commander 3 4 450
- Wing Commander 4 8 950
- Wing Commander 5 9 950
- Wipeout 2097 (3Dfx) 9 950
- Wolfpack 4 450
- Worms United 4 450

- Worms 2 8 950
- X-Wing vs TIE F. AKCIÓ 9 950
- X-Wing vs TIE F. Mission Balance Of Power JÖN!
- Z AKCIÓ 5 450
- Zork: Nemesis 4 450
- Zork: Grand Inquisitor 10 950

JÁTÉKCSOMAGOK

- Gamer's Jackpot AKCIÓ 7 950
  30 teljes játék 14 CD-n: Dragon's Lair, Buried In Time, Mini Golf, Hardball 3, Trump Castle 3, Flight Unlimited, FX Fighter, Druid, Jagged Alliance, SVGA Harrier, Grandmaster Chess …
- Heroes Compendium 10 950
  Heroes Of Might&Magic 1+2+Mission
- LucasArts Archives 2 11 950
  Rebel Assault 1, 2, TIE Fighter
- LucasArts Archives 3 11 950
  Dark Forces, Dig, Full Throttle, Monkey Island 1-2, Afterlife
- MegaPak 7 8 950
  3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba, Caesar 2, Creature Shock, Earthworm Jim, Genewars, Heroes Of M&M, Missionforce, Road Rash, US Navy
- MegaPak 8 8 950
  Atari, Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000

NYELVOKTATÓK, LEXIKONOK...

- Angol-Magyar Hangossz. 7 950
- Hatnyelvű Európa Szótár 3 950
- Langmaster Angol Nyelvoktató:
  - – Kurzus 4 950
  - – Pakk (4 kurzus) 9 950
  - – Csomag (pakk+szótár) 17 450
  - – Értelmező szótár 12 450
- Német-Magyar Hangossz. 7 950
- Nyelvész 1 Ang.-Ném. 6 950
- Nyelvész 2 Ang.-Ném. 6 950
- Nyelvész 1 Fra.-Spa. 6 950
- Állatkert 6 950
- Brehm: Állatok világa 8 950
- Computer Kalauz 6 950
- Csodálatos Univerzum 6 950
- Honfoglalás 4 950
- Kémia Kalauz 6 950
- Matematika Kalauz 6 950
- Micsoda sorozat 4 950
- New Beat Zeneszerk. 6 950
- Tolnai Világtörténelem 9 950
- Verstár 9 950

+ PSX játékok

Az internetes játéksite:
VEGA
www.vegaonline.com
A DataNet támogatásával

Ha kedveled a játékokat és érdekelnek a legfrissebb hírek, játékdemok, patch-ek, akkor keress meg minket az Interneten!

A fenti árak az áfát tartalmazzák, és indokolt esetben változhatnak. Akcióink a készlet erejéig érvényesek.

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Blade Runner

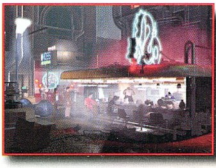
A SZÁRNYAS FEJVADÁSZ

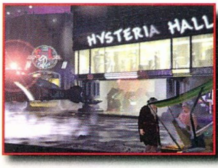
Ridley Scott kultuszfilmje elég sokáig elkerülte a „megszámítógépesítést". A Westwood cég azonban úgy gondolta itt az ideje, hogy csináljon belőle egy jó kis kalandjátékot. Mint tudjuk, náluk a pénz nem sokat számít, főként ha a minőségről van szó. El is kezdték a játékot és közel másfél éven keresztül megszállottként dolgoztak rajta. Nem az ő hibájuk, hogy nálam nem aratott osztatlan sikert. Pedig ígéreteket kaptunk bőven. Állították, hogy a Blade Runner olyan lesz a kalandjátékok világában, mint a C&C a stratégiáknál. Na ezzel vitatkoznom kell egy kicsit. Az igazsághoz sokkal közelebb áll inkább egy Dune 2 hasonlat. Nem rossz a Blade Runner, de azért még lenne rajta mit csiszolni. Látszik, hogy mindenféleképpen ki akarták hozni karácsony előtt, s e miatt sajnos néhány bug is bennmaradt a játékban. Roppant idegesítő, hogy sok helyen egyszerűen nem lehet továbbjutni, mivel nem jelenik meg egy fontos szereplő. A Westwood-os programozók valamiért nagyon haragszanak a Hercules kártyákra. Ezt abból gondolom, hogy néhány szereplő szövegét egyáltalán nem lehet érteni. Először a hangkártyára és a CD-re gyanakodtam, de tudomásomra jutott, hogy más is küszködik hasonló problémával. Kiderült, hogy mindenki Hercules Tseng ET6000-es kártyával dolgozik és az okozza a gondot. Nincs semmi baj, egyszerűen át kell állítani a driver-t Et4000-re. A másik nagy gondom a beszéd. Sok angol-amerikai játékos panaszkodik a Westwood-ra a szöveg kiíratás elhagyása miatt. Biztosan nagyon színvonalas társalgásokat lehet hallani a Blade Runner-ben, de még egy angolul jól beszélő ember sem képes mindent megjegyezni szóban. Számomra az a kalandjáték, amelyben nem lehet kiíratni a szöveget, eleve hátránnyal indul. Jó lenne, ha a következő játékaiban már változtatna ezen a Westwood.

A Blade Runner négy CD-n terpeszkedik el, van is rajtuk anyag rendesen. Az látszik, hogy jól meg lettek dolgoztatva az animátoraik, hiszen az összes szereplő le lett renderelve. Be kell vallanom, hogy nem szeretem ezeket a renderelt dolgokat, mivel nekem majdnem minden szereplő arca egyformának tűnik. Az egész olyan, mintha egy próbababa fejére ráraknának egy parókát és kapna egy kis sminket. A Blade Runner az első olyan program, ahol kifejezetten szépen megcsinálták a szereplők arcát. Ez sajnos már nem mondható el a testük további részeiről. Különösen kritikusak a végtagok, láttam néhány olyan kezet, amilyet én rajzoltam még öt éves koromban. Kár, hogy az ilyen apróságokra nem nagyon figyeltek oda. A játék igazi hangulatát szerintem a hátterek adják. Így képzelem el a jövő kalandjátékát. A figurák viszont kifejezetten pixelesre sikeredtek, nem ártott volna arra is odafigyelni. A Blade Runner egyik érdekessége, hogy többféleképpen is végigjátszhatjuk a történetet. Ezt hívom én egetverő marhaságnak. Mikor fogják már fel végre, hogy egy játékos nem azért ül le egy adventure-rel játszani, hogy többször is nekifusson csak azért, hogy más animációt lásson a végén. Éppen ezért elég nehéz teljes végigjátszást adni. Többféleképpen is neki lehet fogni a végigjátszásnak. Lehetünk kemény Blade Runner-ek, de akár szimpatizálhatunk a replikánsokkal is. Én az utóbbit választottam, de igazából nem sok a különbség. Csak annyit kell csinálnunk,

GALÉRIA

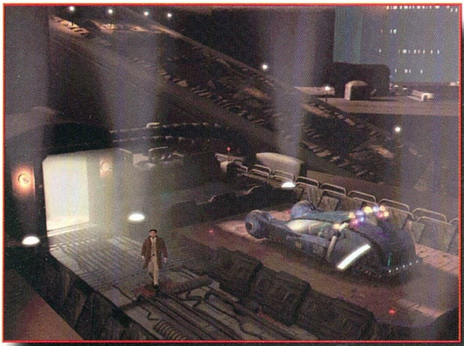
A Blade Runner helyszínei méltán érdemlik meg a legmagasabb elismeréseket. Nagy kár, hogy a játék többi részére már nem jutott ennyi energia.





hogy nem kell rögtön lepuffantanunk minden replikánst a közelünkben.

A kalandjátékoknál mindig is a játékmenet volt a legfontosabb. Még



a kezdet kezdetén a LucasArts meglepett mindenkit A Maniac Mansion-nal és a Zak McKraken-nel. A grafikájuk csapnivaló, de még most is szívesen elővеszem őket, mivel remek fejtörőkkel lettek megtűzdelve. Az évek során ugyan a grafika hatalmasat változott, de ez nem jelentheti azt, hogy a fejtörőket hanyagoljuk. Sajnos a Blade Runner pontosan ezt az irányvonalat követi. Itt nincs tárgyhasználat, nem kell látszólag idétlen tárgyak összekombinálásával még őrültebb tárgyakat létrehoznunk. Az igazat megvallva nekem pontosan ezek a részek okoznak örömet egy kalandjátékban. A Blade Runner kimerül abban, hogy különféle tárgyakat kell felszednünk. Ezekkel azonban semmit sem tudunk kezdeni, csak a bizonyítékok végeérhetetlen sorát gyarapítják. Egyszer egy ismerősöm azt találta mondani, hogy milyen egyszerűek a kalandjátékok, hiszen ott csak klikkelgetni kell és máris kész vagyunk. Gondoltam beutaltatom egy jó nevű szanatóriumba, hátha ott tudnak rajta segíteni. Most azonban kénytelen vagyok felülvizsgálni az álláspontomat, a Blade Runner-t tényleg végig lehet játszani úgy, hogy csak klikkelgetünk. Csak arra kell ügyelnünk, hogy mindig a megfelelő helyen legyünk a megfelelő időben.

A végigjátszás most egy kicsit rendhagyó lesz, hiszen állítólag minden játék más és más. Én nem vettem észre semmi ilyesmit, bár elképzelhető, hogy néhány tárgyat máshol találunk meg.

Első rész

Furcsa esethez riasztanak minket. Egy állatkereskedéshez kell kiszállnunk, ahol néhány feltételezhetően replikáns egyén leмészárolta a bolt árukészletét. A tulajnak csak a kezét törték el, tehát vélhetően figyelmeztetésnek szánták a dolgot. Igazából nem akarok minden apró részletre kitérni. Mindenkivel beszéljünk, addig amíg mond valami újat. Mindig húzzuk végig a kurzort a képernyőn és figyeljük meg hol változik meg a színe. Ha zöldre változik akkor találtunk valami érdekeset, amit nem árt megvizsgálni. Gyűjtsük össze az összes bizonyítékot, majd menjünk vissza a kapitányságra. Aki emlékszik még a filmre, annak ismerős lehet az ESPER egység. Ezzel tudjuk a fényképeinket tetszés szerint analizálni. Most két fényképünk van. Az egyiken a képernyő közepén található egy női láb, rajta egy arany szitakötővel. A kép hátuljában van egy asztal, amin egy kínai konyha címét fedezhetjük fel. A második képen az elkövetők egyikét láthatjuk. Az ajtóban áll egy fekete kocsi, aminek ki tudjuk nagyítani a rendszámát. A lőtéren még gyakorolhatjuk a célzó képességünket vagy elmehetünk a laborba, ahol az általunk begyűjtött bizonyítékokat vizsgálják.

A következő állomásunk a kínai étterem. Kérdezzük ki a vendégeket és a tulajt. A hátsó ajtón keresztül a konyhába juthatunk. Itt szorongassuk meg egy kicsit a dagadt szakácsot, mire a nyakunkba önt egy kondér levest. Kövessük a pimaszt, de ne lőjük le, hacsak nem akarunk a replikánsok ellensége lenni. Az egyik kukában találunk egy rendszámtáblát, amit feltétlenül vegyünk magunkhoz. Egy ilyen fárasztó nap után ideje ágyba bújnunk.

Második rész

Az éjszaka a replikánsok nem pihenek. Hidegre tettét a Tyrell cég egyik kutatóját. Az anti-gravitációs teremben elég nagy a rendetlenség. Vizsgáljunk meg mindent, különösen a kutya nyakörvét. Egy név van rárva, mellyel be tudunk jutni a számítógépbe. A jutalmunk egy DNS lánc töredéke lesz, melyet a replikánsok meg akarnak szerezni. A biztonsági őrtől szerezzük meg a kamera által rögzített fényképet, majd analizáljuk. A képen az egyik feltételezett elkövetőt láthatjuk, amint éppen kicsinál valakit. Konzultáljunk a főnökünkkel, majd kérjünk engedélyt, hogy beszélhessünk a Tyrell cég vezetőjével. Miután megkaptuk az engedélyt, ne pocsékoljuk tovább az időt. Elég sok mindent megtudhatunk az ügyről a menedzsmenttől. A beszélgetés eredményeként eljuthatunk egy új helyszínre, az Animod Row-ra. Itt is legyen az első dolgunk az, hogy kihallgatunk mindenkit. A Green Palace nevű hely előtt időnként megjelenik egy figura, aki egy piti kis fegyverkereskedő. Hallgassuk ki őt is, mire előkapja az ósdi kameráját és a vakuval elvakít mindet. Mikor kitisztul a látásunk kapjuk fel a kamerát, majd rohanjunk a pasi után. Lőjük szét a zárat, majd kövessük a csatornába. Egy rivális fejvadász érkezése vet véget a

hajszának, egyszerűen lepuffantja a fickót.

Repüljünk el a DNA Row-ra. Itt is látogassuk meg az összes üzletet. Az egyikben találunk egy megbilincselt figurát és egy

hamarosan felrobbanó pokolgépet. Lőjük szét a bilincset, majd rohanjunk ki az épületből. Ha elég gyorsak vagyunk és balra indulunk el, akkor még túl is élhetjük a detonációt. A haldokló elmond néhány hasznos infót a replikánsokról, de idő előtt kileheli a lelkét. A következő feladatunk a titokzatos Sebastian felkutatása lesz. Ő a Bradbury Building-ben lakik, és robotokat gyárt. Kutassuk át a laboratóriumát, itt találjuk meg a DNS lánc második részét. Botor módon kimerészkedünk a tetőre, de ott már két replikáns vár minket. Nincs sok esélyünk ellenük, simán levernek.

Harmadik rész

Egy szobában térünk magunkhoz, ahol a két gazember éppen arról vitatkozik, hogy elevenen nyúzzanak meg, avagy egyszerűen csak szétlőjék a fejemet. A végén persze mégis életben hagynak, de van egy olyan érzésem, hogy ezek akarnak tőlem valamit.

Amint eltűnnek a képből ugráljunk el a székkel a hátsó fűtőtesttől, majd szabaduljunk meg a köteleinktől. Vegyünk fel minden mozdíthatót a szobából, majd vizsgáljuk át a hotel többi részét is. Az épület előtt megtaláljuk az összetört fekete kocsit, amit a replikánsok használtak az állatkereskedésnél. Menjünk el a kapitányságra és analizáljuk az újonnan szerzett fotókat. Az egyiken felfedezünk egy biztonsági kamerát a kínai bár falán. A tulajtól kérjük el a CD-t, majd analizáljuk azt is.

Két új helyszín tűnik fel. Az egyik a Hysteria Hall a város legmenőbb játékterme, a másik pedig az éjszakai élet színhelye. Ismerkedjünk meg az itt élőkkel, majd menjünk el Taffy bárjába. Itt lép fel a piros ruhás replikáns, aki egy idő után elmenekül előlünk. A játékteremben megtaláljuk Lucy-t, akit rögtön hallgassunk is ki. Érdemes megfigyelni, hogy a teremben van egy Red Alert szimulátor is, mely előtt mindig van játékos. A sztriptíz bárban a kidobó ember nem nézi jó szemmel, ha szemtelenkedünk a táncosnővel. Amint elkezd felénk jönni fussunk el mellette, majd üljünk le az alsó boxba. A bár titkos részébe jutunk. Itt találkozunk Deborával, a szexis táncosnővel. Alaposan nézzünk körül a bárban, s ne hagyjuk ki a női öltözőket se. Az ember el sem tudja képzelni, hogy mennyi mindent lehet találni egy ilyen helyen. Aztán persze kiderül, hogy ő is replikáns, de ennek ellenére még nem kell kilyukasztani a bőrét.

Negyedik rész

A negyedik fejezet elég nagy része játszódik a föld alatt. Itt él az öreg guberáló, aki meglepően sokat tud az ügy szereplőiről. A cél az, hogy eljussunk az ikrekhez. Mivel replikánsok, égető szükségük van a harmadik DNS lánctöredékre is. Ez azonban a Tyrell komlexumban van elrejtve, és csak egy magunkfajta kemény fickó képes azt megszerezni. Jutalmul megkapjuk azokat a bizonyítékokat, melyek alapján bebizonyosodik, hogy a főnökünk is alaposan sáros az ügyben. Beszéljünk meg vele telefonon egy randevút. A találkozón olvassuk a fejére a bűneit, majd puffantsuk le.

Ezután menjünk haza, mint aki jól végezte a dolgát.

Ötödik rész

Otthon már vár egy hívás Lucy-tól. Felajánlja, hogy csatlakozzunk hozzá. Megmondja a helyet és az időpontot, majd leteszi a telefont. Nincs más dolgunk, mint elrohanni hozzá.

Azt hiszem ennyi bőven elég is a Blade Runner-ből. A Westwood játéka nálam nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Pont az maradt ki belőle, ami egy kalandjátékot igazán naggyá tesz. A magam részéről én inkább megmaradok a hagyományos LucasArts kalandoknál. A baj csak az, hogy a közeljövőben csak nagyon kevés ilyen fog megjelenni. Valamikor a tavaszra ígérik a Grim Fandango-t, de könnyen lehet, hogy csúszik majd a megjelenése. Nagyon várom még a Warcraft adventure-t is, de még annak sincs pontos megjelenési dátuma. A Wetwood stúdió műhelyéből azonban kiszivárgott egy felettébb izgalmas információ. A következő játékuk a Dune 2000 lesz, ami a nagysikerű Dune 2 folytatása, csak éppen a Red Alert engine-ével. Már alig várom a megjelenését.

A félreértések miatt szeretném leszögezni, hogy a Blade Runner nem rossz játék. Csak éppen nekem nem tetszik. Ennek ellenére azonban érdemes megnézni, de csak azoknak akik felsőfokú szinten beszélnek angolul, a játékokat csak a mozik miatt játsszák végig és utálják a kemény fejtörőket. Valami azonban azt súgja nekem, hogy ők sokkal kevesebben vannak, mint a hagyományos kalandjátékok kedvelői.

Mocsy

Info

● Westwood
● Virgin
● Kaland

■ P90
■ 150 MB HD
■ 16 MB RAM
■ SVGA
■ 4x CD
■ SB comp.

◆ Ripper
◆ Gabriel Knight 2

84%

Február 1-től amíg a készlet tart : Karácsonyi játékkiárusítás a

DEATHMATCH

klubban!

Tel: 267-6880 Tel: 267-6880 Tel: 267-6880

Minden program beszerzési ár alatt!!!

Ízelítő hihetetlen árainkból:

Tomb Raider 2	~~11.990~~ helyett 7.990
FIFA 98	~~11.990~~ helyett 8.990
Rebel Assault 2	~~11.990~~ helyett 3.990
Quake 2	~~11.990~~ helyett 8.990
Worms 2	~~11.990~~ helyett 7.990
Dreams to Reality	~~11.990~~ helyett 7.990

És még rengeteg játék 5.000,-Ft alatt...

Gyere el és válogass a játéktengerben, biztosan találsz kedvedre való CD-t. Sőt! Február 10-ig minden vásárlónk negyedéves DEATHMATCH klubtagságit kap ajándékba!!!

DEATHMATCH

Multiplayer PC-s játékklub és szoftver bemutatóterem
1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban Tel: 267-6880

A VIRTUAL WORLD FANTASZTIKUS FEBRUÁRI AJÁNLATA:

Ha Január 30. és február 10. között klubtagsági kártyát váltasz üzleteinkben:

- 6.000,- Ft helyett csupán 3.990,- Ft-ba kerül ez az apró befektetés!!!
- Ajándék CD-t és bonus PC-s magazint kapsz ajándékba a kártya mellé!!!
- Havonta ingyen árlistát és hírlevelet küldünk az újdonságokról!
- Elviheted kedvenc programodat akár egy hétre is kipróbálni!
- 10%-os kedvezményt kapsz minden további vásárláskor!

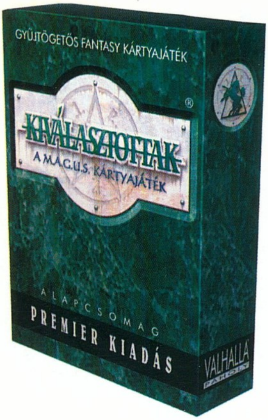
Ne habozz, hanem rohanj el legközelebbi üzletünkbe és minél hamarabb válts belépőt egy új világba!

Üzleteink:

Alfa CD 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. üzlet Tel: 06-20 724-717
Újlaki Üzletház I.em. 1036 Bp, Bécsi út 34-36. Tel: 250-5200/122
Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 55. Tel: 316-0186
Újpesti Áruház 1041 Bp, István u. 10. Tel: 169-5155/61

SCI-FI · FANTASY · SZEREPJÁTÉK

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLTOK



BUDAPEST

Valhalla Páholy
központi bolt
Budapest, 1063
Szinyei Merse Pál u. 1.

MAGITOR
A belvárosi bolt és
szerepjáték klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Tel.: 352 1161

SF és Fantasy regények, RPG-k óriási választékban!
Kártyajátékok laponként is!
M.A.G.U.S., HKK, MAGIC the Gathering, Star Wars, Battletech, Guardians, Middleearth, stb...

BAJA

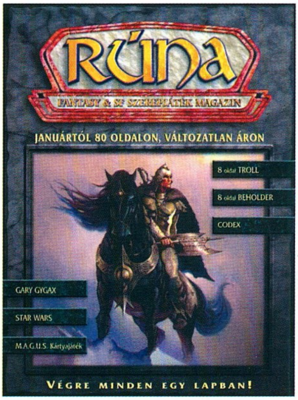
Valhalla Páholy könyvesbolt
Baja, 6500 Jelky András tér
Tel.: (79) 325 110

DEBRECEN

Valhalla Páholy könyvesbolt
Debrecen, 4027 Dózsa Gy. u. 8.

MISKOLC

Valhalla Páholy könyvesbolt
Miskolc, 3525 Déryné u. 7.
Tel.: (46) 411 528



NYÍREGYHÁZA

Valhalla Páholy könyvesbolt
Nyíregyháza, Bethlen G. út 44.
Tel.: (42) 310 809

EGER

Valhalla Páholy könyvesbolt
Eger, 3300 Tárkányi B. u. 2.

GYŐR

Pegazus könyvesbolt
Győr, 9023 Domb u. 8/b.
Tel.: (96) 311 891

PÉCS

Valhalla Páholy könyvesbolt
Pécs, Jókai u. 11.
Tel.: (72) 315 654

SZÉKESFEHÉRVÁR

Valhalla Páholy könyvesbolt
Székesfehérvár, 8000
Kégl György u. 18.

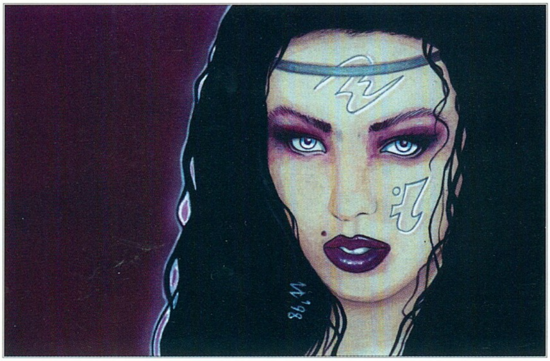
SOPRON

Pegazus könyvesbolt
Sopron, 9400 Ágfalvi u. 4/e.
Tel.: (99) 336 190

Orbis Tertius
Antikvárium

Sci-fi, Fantasy
- regények,
- szerepjátékok,
- szerepjáték kiegészítők,
- magazinok,
- gyűjtögetős kártyajátékok

ADÁS - VÉTELE!



Fantasztius könyvritkaságok!

Laponkénti kártyaárusítás!

Szenzációs árak!

Nyitva:
H-P: 10-19 óráig
Sz: 10-14 óráig

Budapest, IX. Erkel u. 3.
Telefon: 216 2608

A M.A.G.U.S. ARANYKORA

Egyetlen kötetben minden, amire a Játékosoknak és a Kalandmestereknek szüksége lehet!

Első Törvénykönyv

AZ EREDETI ALAPKÖTET

NEGYEDIK, ÚJRAALKOTOTT KIADÁSA!

Myth
THE FALLEN LORDS

A valós idejű fantasy stratégiák sajnos elég ritkák mostanában. Pedig nincs is annál jobb, mikor az ork harcosok és az elf íjászok darabokra szabdalják egymást. Igazán jó fantasy stratégia, a Warcraft második része óta nem látott napvilágot. A Bungie cég is erre a meglátásra jutott, amikor elkezdte fejleszteni a Fallen Lords-ot. A programnak két óriási erénye van, az egyik az, hogy fantasy a másik pedig a 3Dfx támogatás. Véleményem szerint ez a program néz most ki a legjobban a stratégia piacon, igaz ennek elég nagy ára van. Aki komolyan akar vele játszani, az nem árt ha beruház egy kis RAM-ra, mivel még 32MB-nál is néha beszaggat. 64MB-nál ez a problémánk teljesen megszűnik. Ajánlatos feltenni a teljes játékot, annak ellenére hogy az több mint 300MB-t. Hiába, a minőséget meg kell fizetni.

A Warcraft-okkal ellentétben a Myth-ben csak a kapott egységekkel gazdálkodhatunk. Ez azt jelenti, hogy adott emberanyaggal kell gazdálkodnunk, tehát nem lehet büntetlenül a vágóhídra küldeni az egységeinket, mivel egy idő után elfogynak és nem lesz mivel harcolni. A játék első felében nem árt vigyázni az embereinkre, hiszen velünk jönnek a következő csatába. Sajnos ezt egy idő után hanyagolja a program, pedig nagyon jó lett volna a későbbi nehéz küldetésekben. Azt hiszem egy cseppet sem túlzok ha azt mondom, hogy nagyon nehéz lett a Myth. Idegesítően sokat kell menteni csata közben, mert soha nem tudhatjuk, hogy mi vár ránk a következő sarkon. Ez a játék elején még nem is olyan veszélyes, hiszen elég gyorsan visszatölti az állásokat, de később bizony gyakran perceket tölt vissza egy állást. (Ilyenkor bizony meggondolja az ember, hogy visszatöltse-e azt az állást.) A 3D-s stratégiák legnagyobb problémája az, hogy nem tudjuk kihasználni a terep adta előnyöket. Volt már néhány jobb-rosszabb próbálkozás ez ügyben de azt hiszem, hogy fantasy környezetben a Myth az eddigi csúcs. Elég ha elfoglalunk egy magaslatot és szinte korlátlan ideig tartani tudjuk azt. Mégsem ez a Myth legnagyobb erénye, hanem a küldetések felépítése. A stratégia játékok készítői gyakran esnek abba a hibába, hogy nem ügyelnek eléggé a küldetések színvonalára. Így gyakran már a játék közepénél megunjuk. Szerencsére a Myth-nél ez nem így van. Volt úgy, hogy a küldetés közepénél derült ki egy dolog, ami miatt teljesen át kellett alakítani a stratégiámat. Pozitívumnak tartom még azt is, hogy nem a tipikus „ölj meg mindenkit" célokat kell teljesítenünk. Van amikor egy mágust kell kiszabadítanunk, lesz olyan hogy egy gázlót kell megvédenünk többszörös túlerővel szemben és persze nem maradhattak ki a főellenfelekkel szembeni csatározások sem. Remek ötletnek tartom, hogy a küldetéseket el lehet menteni, s mint egy filmet végig lehet nézni. Nagyon fontos szerepük van a különféle formációknak. Egy rendezett hadrendben harcoló egység sokkal nagyobb kárt tud okozni az ellenfélnek, mint egy szedett-vedett banda. Érdemes erre is odafigyelni.

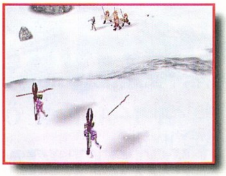
SAJÁT EGYSÉGEK

HARCOS

Igazából semmi jót nem tudok elmondani róla. Csak

GALÉRIA

A sok véres kép után íme következzen egy-két nyugodtabb és kevésbé durva kép az egyébként nem annyira brutális játékból.



nagy tömegben lehet hasznát venni, vagy akkor ha valakit el akarunk csalogatni velük.

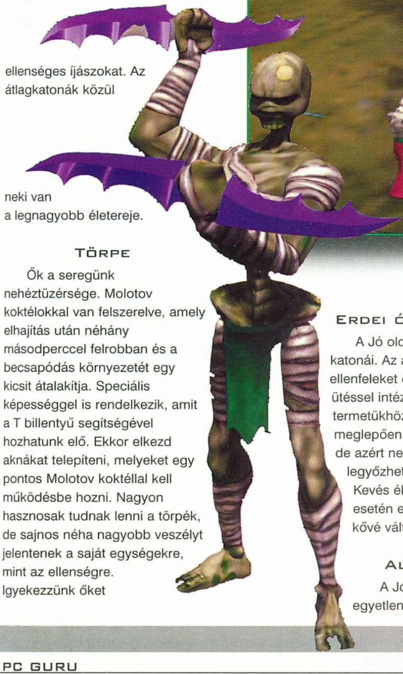
Íjász

Az egyik legjobban használható karakter, nagyon kell vigyáznunk

arra, hogy ne keveredjünk vele közelharcba, mivel ott elég csirke. Távolra viszont nagyon hatásos, főként ha már megölt néhány ellenfelet. Amikor támadunk vele, akkor nem árt hadirendbe szedni őket, mivel akkor jobb lesz a találati arányuk.

Barbár

Sokkal használhatóbb figura, mint a mezei harcos. Nagyon gyors és remekül forgatja a kardot. Remekül meg lehet velük lepni az



ellenséges íjászokat. Az átlagkatonák közül neki van a legnagyobb életereje.

Törpe

Ők a seregünk neheztüzérsége. Molotov koktélokkal van felszerelve, amely elhajítás után néhány másodperccel felrobban és a becsapódás környezetét egy kicsit átalakítja. Speciális képességgel is rendelkezik, amit a T billentyű segítségével hozhatunk elő. Ekkor elkezd aknákat telepíteni, melyeket egy pontos Molotov koktéllal kell működésbe hozni. Nagyon hasznosak tudnak lenni a törpék, de sajnos néha nagyobb veszélyt jelentenek a saját egységekre, mint az ellenségre. Igyekezzünk őket elkülöníteni, mivel elég durva dolgokat tudnak csinálni.

Journeyman

Ő tudja meggyógyítani a sérült egységeket. Sajnos a gyógyító kapacitása elég véges, mivel csak hat gyökér van nála. Nagyon ritkán találunk ilyen gyökereket a földön, de ez nem jellemző. A harcban elég gyengén szerepel.

Erdei óriások

A Jó oldal elit katonái. Az átlagos ellenfeleket egyetlen ütéssel intézik el. A termetükhöz képest meglepően gyorsak, de azért nem legyőzhetetlenek. Kevés életerő esetén egyszerűen kővé változnak.

Alric

A Jó oldal egyetlen varázslója. Lesz olyan küldetés, ahol mi is a kezünk közé kaphatjuk az irányítását. Speciális képessége a detonáció varázslat, amely rengeteg egységet képes egyszerre megsemmisíteni. Csak arra kell ügyelnünk, hogy kellőképpen össze legyenek tömörülve az ellenfelek, mivel a varázslat csak egy bizonyos hatósugaron belül hatásos.

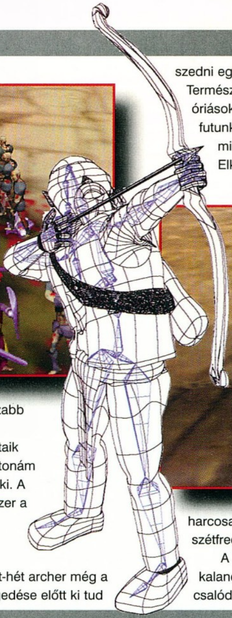
Hősök

Sajnos mi nem tudunk kinevelni magunknak ilyen hősöket, csak az adott küldetésre hozzák be őket. Legalább kétszer olyan hatékonyak, mint a normál katonák. A törpe hős szinte egyhuzamban dobálja a palackjait, a barbár hős meg olyan gyorsan forgatja a kardját, hogy az ellenfélnek felocsúdni sincs ideje, amikor már levágták. Néha előfordul, hogy felvehetünk egy varázstárgyat is. Nekem csak egy varázsíjat sikerült megtalálnom. Először nem nagyon akartam használni, de aztán rájöttem, hogy felesleges takarékoskodnom a töltettel, mivel nem vihetem magammal a következő küldetésbe. Kétféle mágikus íj volt nálam. Az egyik olyan nyílvesszőket lőtt ki, melyek lebénították a célpontokat. Ez még nem is volt olyan nagy szám, de a másik típus már nagy erejű villámokat lőtt ki, melyek igen széles körben megrázták az ellenfeleket. Sajnos én több varázstárgyat nem találtam meg, pedig nagyon jó lett volna még néhány.

A Rossz oldal

Ha két szóval kellene jellemeznem a rossz fiúkat, akkor azt kell mondanom, hogy piszok erősek. A zombik a gyengeségüket és a lassúságukat a számbeli fölényükkel ellensúlyozzák ki. Mivel élőhalottak, megvan az a kellemetlen tulajdonságuk, hogy a

víz alól is támadhatnak. A tüzet és a nyílvesszőket viszont nagyon nem bírják. Az íjászok megfelelői a dárdások. Mivel repülnek, ezért olyan helyekre is feljuthatnak, ahová gyalogszerrel esélyünk sincs. A hatósugaruk ugyanakkora mint az íjászoké. Roppant kellemetlen karakter a wight. Ez az élőhalott a saját testét veti be ellenünk. Nem bánt senkit amíg távol van. A probléma akkor kezdődik, amikor egy egységünk közelébe ér. Ekkor kitekeri a saját nyakát és a bekövetkező robbanás elpusztít mindent a környéken. Ha ez még nem volna elég, akkor a testéből



kirobbanó gáz leparalizálja azokat, akik belélegzik. Nagyon kell velük vigyáznunk, én már messziről lenyilazom őket, ha tehetem. Persze egy kis szerencsével fel lehet őket használni a többi élőhalottal szemben is. Gondolom nem kell részleteznem, mit tud egy ilyen kis aranyos csinálni, ha a zombik között tűzdeljük meg nyílvesszőkkel. Az emberbőrbe bújtatott varázsló az egyik legrosszabb ellenfél. A villámvarázslataik bizony sok katonám életét oltották ki. A legjobb módszer a kiirtásukra az íjászok koncentrált támadása. Hat-hét archer még a villámok elengedése előtt ki tud szedni egy ilyen mágust.

Természetesen vannak gonosz óriások is, velük jobb ha nem futunk össze, mivel biztosan mi maradunk alul. Elkeserítő, ahogy a veterán harcosaim egyetlen rúgástól szétfreccsennek.

A Myth-ben egyetlen kalandjátékos sem fog csalódni. Természetesen van még mit csiszolni rajta, de adott egy jó engine és ez nagyon fontos. Arra azonban figyelmeztetnem kell a gyengébb gyomrú játékosokat, hogy a Myth tele van vérrel és leszakadt végtagokkal. Nincs olyan opció, mellyel ezeket ki lehetne kapcsolni. Nagyon remélem, hogy nem most hallottunk a Bungie-ról utoljára és még sok hasonló programmal lepnek meg minket.

Mocsy

Info

● Bungie	■ P133	◆ Warcraft
● Eidos	■ 40 MB HD	
● Stratégia	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

90%

Civilization II-Fantastic Worlds

Én remélem, hogy minden idők egyik legjobb stratégiáját már senkinek nem kell bemutatni, hiszen a Microprose sikerprogramja, a Civilization igazi klasszikus! Én úgy gondoltam, a második rész után már nincs mit hozzátenni ehhez a játékhoz, de úgy tűnik, tévedtem. A közelmúltban megjelent Fantastic Worlds a címének megfelelően, eddig ismeretlen világok háborúiba vezet: szörnyek, sárkányok, goblinok, dinoszauruszok, ufók, sőt, télapók, rénszarvasok, plüssmackók,... népesítik be a csaknem húsz új scenariot. Emellett végre pályaszerkesztőt is kapnak azok, akik nem találtak elég kihívást a gép által generált pályákon.

Nem minden scenario változtat az eredeti felfedezés soron, de legalább a grafikája új. Meglehetősen idétlen például a mackók háborúja. Talán még mókás is lenne, ha a bronzművesség helyett például a fáramászást vagy a halászatot tanulnák meg, de így nagyon furi. Az atlantiszi világ már egy fokkal jobb, és a Marson zajló események is érdekes, új kihívás elé állítják a játékosokat. Nekem tetszett a valóban keleti hangulatot árasztó szamuráj küldetés, ahol a klánok háborúinak finom részleteit lehet megtapasztalni, méghozzá úgy, hogy a felfedezések is illeszkednek a szituációhoz (pl. buddhizmus, zen tanítások). Ebből a szempontból

egyébként a kedvencem a bio scenario, ahol baktériumok, algák, planktonok és más hasonló "mikro csodák" alkotják népünket és haderőnket, kutatásainkat pedig a sejtfal, a légkör és más fontos biológiai felfedezések irányába terelhetjük. Ezek után egyből feltűnt, bizony rám férne egy kis biosz korrepetálás... Természetesen nem maradhat el a fantasy pálya sem: Midgard földje különös, új világba hívja a játékosokat, ahol elfek, emberek, goblinok és más, már jól ismert fajok küzdenek a Sötétség erőivel szemben. Az X-Com küldetés szintén érdekesség, de jómagam nem vagyok alkalmas a megítélésére, nem az én világom... Mindenképp

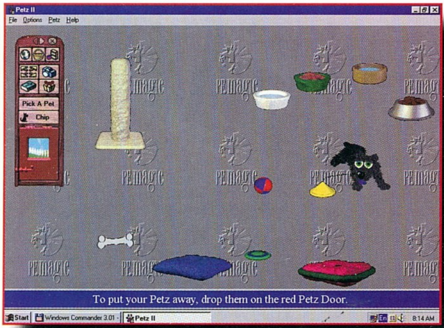
meg szeretném említeni, hogy a Master of Magic nosztalgia pálya is megtalálható a kiegészítőn, feltűnnek a régi kedvencek (Ariel, Freya, Rjak, Jafar, Tauron)...

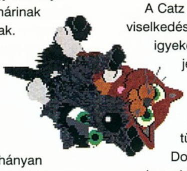
A Fantastic Worlds tehát igazi fanatikusoknak való csemege, bár szerintem ez valahogy már nem az igazi, ráadásul fogalmam sincs miért minimum követelmény ehhez egy Pentium?!

Lily
lilytm@usa.net

Petz II

A háziállatok tagadhatatlanul hozzátartoznak az emberekhez, és kedvenceink különleges helyet foglalnak el életünkben. Magam is boldog (jóllehet olykor kissé meggyötört) lakótársa vagyok három kutyának, egy tucatnyi papagájnak, két kanárinak és néhány díszhalnak. Ennyi állat társaságában nem mondanám, hogy hiányt szenvednék házi kedvencekben, de biztosan vannak néhányan akiknél más a helyzet. A PF magic most felkínálja nekünk azt az élményt – ha nem is a valóságban, de legalább a képernyőkön –, amit egy háziállat felnevelése és gondozása jelent. A Dogz II, illetve a Catz II a kutya és a macskarajongók táborát célozza meg. Íme itt az alkalom, hogy akár a macskaszőr allergiások is cicát tarthassanak!





A Catz II macskái viselkedésükkel, mozgásukkal igyekeznek visszaadni fajtájuk jellegzetességeit. Természetük és minden megnyilvánulásuk ezt tükrözi. Hasonlóan a Dogz II öt kutyafajtája (dán dog, chihuahua, bulldog, skót terrier, keverék) is más és más egyéniség. Eltérő a viselkedésük, a tanulékonyságuk, a mozgásuk, a ragaszkodásuk,... Persze fajtán belül sincs két egyforma, akárcsak az életben. Ahogy foglalkozol a blökivel, úgy változik majd. Mindkét faj számára van számos játék, jutalom falat, rágni való és pihenőhely a polcokon. A fanatikus virtuális állatbarátok ráadásul új játékokat és egyebeket is letölthetnek hónapról hónapra az internetről (www.petz.com). Persze a Petz II-ben több állatot is "kipróbálhatsz", ám amelyiket valóban adoptálod, azzal nap mint nap foglalkozni kell, ha nem akarod hogy neveletlen legyen vagy elhagyjon! Az igazi újdonsága a programnak az, hogy most már két állat is hemzseghet egyszerre a képernyőn.

Nem is folytatom, mert ez nekem kicsit sok. Mindenesetre az annyira hirdetett intelligenciát nekem nem sikerült megtalálnom a PetzII állataiban, egyedül az egerek lopták magukat a szívembe. Ha valamelyikőtök azonban sikeresen felnevel egy okos, értelmes ebet vagy cicust, küldje el, hadd lássam! Nem tudom mit mondhatnék, igazán nem szeretném leszólni a programot, de számomra felesleges időpazarlásnak tűnik. Egy ideig tényleg jópofa, de ezek a lények bármily kedvesek is, nem adhatnak olyan önzetlen, és tiszta szeretetet, ragaszkodást, amit egy kutya vagy macska a valóságban. Ha választhatsz – válaszd az élőlényt, ha nem – marad a PF magic programja.

Lily
lilytm@usa.net

The Deeper Dungeons

A karácsonyi dömping általában rengeteg új program és a sikeres játékok folytatásának vagy bővítésének a csúcsszezonja. Azt hiszem mindannyiunkban még friss az az élmény, mekkorát csalódtunk a Bullfrog annyira várt programjában, a Dungeon Keeper-ben. Ehhez az élményhez persze be kellett szerezni a játékot, ami így olyan mennyiségben fogyott, hogy érdemes volt hozzá kiadni kiegészítőt. Az ünnepek előtt megjelent CD-t talán néhányan kicsit bizalmatlanul fogadták, pedig megérdemli a figyelmet. Az igazság valóban az, hogy a Deeper Dungeons, mint expansion új pályákon kívül semmi más extrát nem tartalmaz. Ám ez korántsem jelenti azt, hogy érdektelen, ugyanis a játék végre olyan, amilyennek lennie kellett volna, amikor megjelent. Ez a tizenöt küldetés már valódi kihívást jelent, csakúgy mint a plusz (szintén tizenöt) multiplayer pálya. Vitatkoznék azokkal, akik az új szörnyek és karakterek hiánya miatt neki sem kezdenek. Most aztán valódi próbatétel vár, amit nem hagyhatsz ki! Az ellenség végre intelligensen viselkedik: eladja amit megszerez tőled, kiaknázza és felhasználja az aranyat, támad és nem adja fel. Ezen felül a labirintusok kalandozóinak sem okoz gondot ha vezetőjüket megölöd, mert új vezért választanak és az utolsó leheletükig folytatják küldetésüket. A lények intelligenciája is növekedett, de ezt úgyis észreveszed. Számomra az egyetlen negatívumot az jelentette, hogy kicsit megritkították a sárkányok feltűnését, ami engem elég fájdalmasan érint, mert oda vagyok értük. Tudom, magánügy. Lényeg a lényeg, ezzel a kiegészítővel a Dungeon Keeper végre olyan, amilyennek lennie kell. Remélem még nem késő!

Lily

Wing Commander

Prophecy

Kicsit furcsán érzem magam, hiszen a Wing Commander sorozat tagjai soha nem tartoztak a kedvenceim közé. Nem is volt vita abból, hogy ki írja róluk a cikket, Del még örült is neki. Aztán elolvastam a cikkét és elkezdtünk vitázni. Szerintem az X-Wing és a TIE Fighter sorozat magasan veri a WC-ket, de ezt ő mindig is tagadta. Na ezen jókat el tudtunk vitatkozni, bár szerintem a negyedik rész gigantikus mozi betétei még az ő gyomrát is megfeküdték. Nem ő volt az egyetlen a világon, sok rajongó felrótta ezt a hibát a készítőknek. Chris Robert meg is sértődött ezen és kiszállt ebből a bizniszből, most valahol a Véget nem érő történet harmadik részét forgatja (-:))). Az Origin azonban nem esett kétségbe, megcsinálták az ötödik részt, s férfiasan be kell vallanom egészen tűrhetőre sikeredett. Persze ezzel nem azt akarom mondani, hogy jobb mint az X-Wing vs. TIE Fighter.

Kritikák

Két részre kell osztani a játékot. A Prophecy technikai kivitelezése minden elismerést megérdemel. Utálom magamat amikor ezt kell mondanom, de jobb, mint az X-Wing vs. TIE Fighter. A LucasArts programozóinak nem árt tanulmányozni ezt a programot, mit is lehet kihozni egy 3Dfx kártyából. Rá kellene már döbbenni, hogy ez a kártya nem csak a pixeleket tudja elmosni. Kicsit le voltam döbbenve a Prophecy-ben alkalmazott effektek láttán. A kilőtt rakéták füstcsíkot húznak maguk után, a szétrobbant űrhajók darabjai pörögve, füstölve repülnek szét, a robbanások következtében látható lökéshullámok keletkeznek. Egyszerűen fantasztikusan néz ki. Aztán ott vannak a nagy hajók. Nem olyan fenségesek mint egy csillagromboló, de azért elég jól néznek ki. Ezzel azonban sajnos véget is érnek a dicsérő szavak. Innentől kezdve csak a szokásos Origin hibákat tudom felsorolni. Kezdem a legnagyobb marhasággal, amit egy űr szimulátorban el lehet követni. Támadjunk meg egy nagy hajót. Robogjunk teljes sebességgel a hajóhíd felé. Tudjuk, hogy egy ilyen kis hajó nem sok kárt tud tenni a törzsben, de a hídon nem sokan maradnának életben. A becsapódás azonban elmarad, mivel érthetetlen okból visszapattanunk a hajóról. Ez már a Darkening-ben is idegesített, nem értem miért nem lehet ezt a baromságot kivenni a programból.

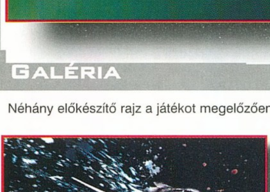
Nem hagyhatom szó nélkül a legfontosabb elemet, az űrharcot sem. Kicsit unalmas lehet, hogy mindig az X-Wing vs. TIE Fighter-rel hasonlítom össze, de a helyzet az, hogy a piacon jelenleg ez a két program viszi el a pálmát. Tehát az űrharc, itt a Prophecy-ben bizony egy kicsit kaotikus első ránézésre, még a játék végére sem tisztul le. Játék közben volt egy olyan érzésem, hogy ez egy arcade játék. Elindult a küldetés, jött egy csomó ellenséges űrhajó, azokat le kellett lőni, aztán vége. A küldetések nagy része sajnos ilyen volt. Még jó, hogy létezett néhány egészen eredeti misszió is, melyek kárpótoltak.

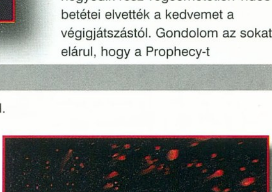
Kerettörténet

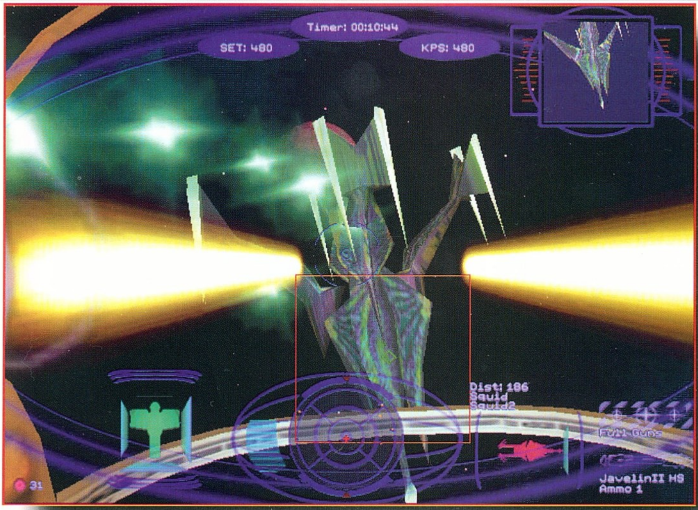
A Wing Commander sorozat mindig is híres volt a remek sztorikról. Ezt az állítást igazából nem tudom megcáfolni, mert csak az első kettőt volt türelmem végigjátszani. A harmadik és negyedik rész végeérhetetlen video betétei elvették a kedvemet a végigjátszástól. Gondolom az sokat elárul, hogy a Prophecy-t

Galéria

Néhány előkészítő rajz a játékot megelőzően. Gondolom mindenki összetudja majd hasolítani a végeredménnyel.







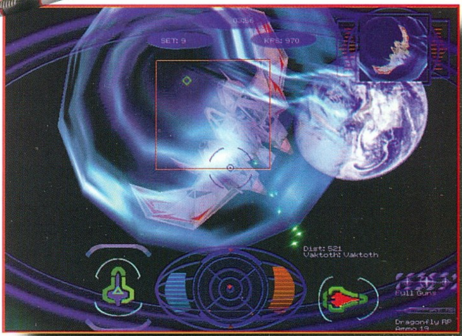
végigjátszottam és őszintén szólva még tetszett is. A Kilrathi-k és a kalózok jelentette veszély megszűnt

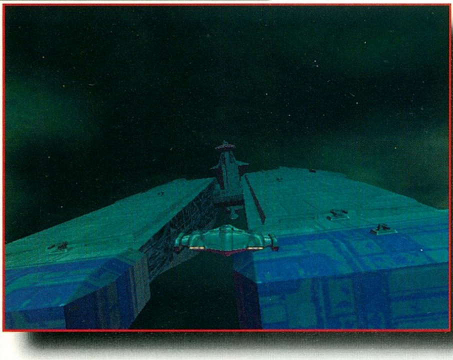
a negyedik rész végén. A Konföderációt azonban új veszély fenyegeti, egy idegen faj, mely ki akarja irtani az emberiséget. A Kilrathi flottát már sikerült megsemmisíteniük, egyedül a Midway hordozó áll az útjukban. Ide osztották be Casey-t a fiatal pilótát, aki éppen most szerezte meg a diplomáját az Akadémián. Ő egyébként Iceman-nek a fia, aki a macskák ellen vívott harc hősi halottja. A Midway-en rögtön összetűzésbe kerül az öntelt ásszal, Maniac-kal. Mint minden kopasz pilótát, őt is a kezdők közé osztották be, vagyis a Diamondback századba. Aki ide tartozik azok csak a kísérő feladatokat kapják meg, s csak a gyengébb gépekkel repülhetnek. Idővel persze átkerülhetünk az elit századba, a Black Widow-ok közé. Ők már sokkal veszélyesebb küldetéseket kapnak, de ezzel együtt már a jobb hajókat is megkapják. A játék vége felé megalakul a Wolfpack század, mely vezetésével minket bíznak meg. A Midway-en teljesít szolgálatot Blair parancsnok is, aki az előző részek főszereplője. Őt Mark Hamill játssza el, szerintem elég közepes szinten. Feltűnik még a szerelőnk is Rachel, akit Ginger Lynn Allen játszik. Ő eddig csak felnőtteknek szóló oktatófilmekben szerepelt. Reménykedtem, hogy itt is megcsillant valamit a tudásából, de csalódnom kellett, végig ruhában volt. A főhőst persze körberajongják a szebbnél szebb hölgyek, Maniac legnagyobb bánatára. Nem hiányozhatnak a történetből a tragikus hősök és az önfeláldozás sem. A három CD-n szerencsére elég kevés a mozi jelenet, annál több viszont az animáció. Mondanom sem kell, hogy azok milyen jól néznek ki. Nem is lenne rossz ez a Wing Commander sorozat, ha a mozi részeket felváltanák az animációk és az űrharcot egy kicsit komolyabbá tennék.

Az űrhajók

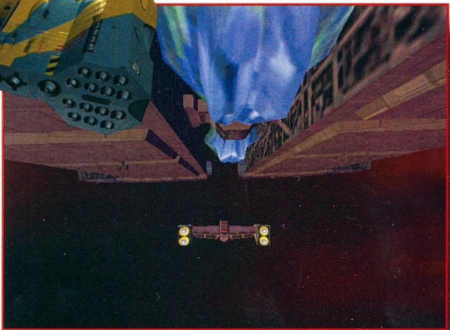
A Midway-en felállítottak egy szimulátort, mely lehetőséget biztosít arra, hogy az összes hajótípust kipróbálhassuk. Nekem személy szerint a Párduc és a Vámpír vadászok tetszettek a legjobban, bennük volt esélyem a túlerő ellen. A kisebb hajókkal nem nagyon érdemes hősködni, mivel pillanatok alatt szétlövik a hátsónkat.

A hajók irányítása alapvetően nem különbözik egymástól, bár a bombázók jóval lomhábbak a vadászoknál. Mint századparancsnok, néhány küldetésben választhatunk, hogy milyen hajóval szeretnénk repülni. Érdemes a gyors és mozgékony vadászt választani, mivel azokban jelentősen megnő a túlélési esélyünk. A fegyvereket a küldetések elején célszerű link-elni, vagyis tüzeljünk az összes ágyúból egyszerre. A gond csak az, hogy így nagyon gyorsan elfogy a fegyverek energiája és várni kell míg újra feltöltődnek. Csak biztosra menjünk. Az űrhajók elejét és hátulját egy energiapajzs fedi. Ez idővel újratöltődik. A pajzs lebontása után még hátravan a páncélzat. A befogott hajó színe jelzi a sérülések nagyságát. Pirosnál már minden pillanatban várható a detonáció. Először csak irányíthatatlanná válik a gép, aztán elkezdődnek a kisebb robbanások, majd darabokra szakad az egész törzs. Igazán látványos. A lézer- és plazmafegyverek mellett használhatunk különféle rakétákat. Rengeteg van belőlük, de igazán nem sok mindenben térnek el egymástól. A Dragonfly rakéták érdekessége, hogy nincs rajtuk célkövető rendszer. Szemmel kell becélozni az ellenfelet és úgy kell tüzelni. Csak akkor használjuk, ha





már az ellenfél a közvetlen közelünkben kavar. Ekkor már nem lesz ideje kitérni a rakéták elől. Az én taktikám a következő volt. Minden csatában felmértem az ellenfél erejét. Ha túl sokan voltak, akkor bevetettem a rakétákat, de csak néhányat, hogy maradjon a következő összecsapásra is. Sokszor előfordul, hogy ránk is kilőnek néhány rakétát. Ebben az esetben be kell vetnünk a magnézium csalikat. Nem 100%-os a módszer, de jobb mint az imádkozás. Érdemes még megemlíteni a Devastátor bombázót. Ennek a típusnak az az érdekessége, hogy nemcsak elöl van rajta fegyver, hanem hátul és oldalt is. Ezek a lézerek automatikusan tüzelnek minden ellenségre.



Az ellenfelek

Igazából senki sem tudja, hogy ezek a kegyetlen, rovarszerű lények mit is akarnak. Az viszont bizonyos, hogy technikailag sokkal fejlettebbek mint a Konföderáció. Ez persze nem jelenti azt, hogy legyőzhetetlenek. A vadászaik elég gyorsak, de a fegyverzetük nem a legtökéletesebb. A pilótáik képzettségén is lenne mit javítani, de a tudás hiányát bőven ellensúlyozzák a számbeli fölényükkel. Különösen veszélyesek azok az űrhajók, melyek összekapcsolódnak az űrben. Ez a típus már igen komoly plazmafegyverrel lett felszerelve és ha csak tehetjük, akkor kerüljük el az összetűzést vele. Néhány küldetésben felbukkan egy anyahajó is, melyet hat-hét droid követ. Az anyahajó felrobbanása után ezek a szondák rávetik magukat a gyilkosra és nem tágítanak, míg meg nem semmisülnek. Talán a legfélelmetesebb és egyben a legerősebb ellenfelek a rovarok elit pilótái. Szerencsére ezekből nagyon kevés van, de ha egyszer összeakadunk velük akkor nem árt némi segítség, hiszen leverni őket nem lesz gyerekjáték. A rovarok kedvenc szórakozása az emberek kínzása. Lesz majd olyan küldetés, melyben megmenthetünk egy katapultált emberi pilótát. Nem baj ha igyekszünk egy kicsit, mivel csúnya halál vár minden elfogott konföderációs pilótára.

A végére már csak egy rövid vélemény maradt. Technikailag egyszerűen lenyűgöző a Wing Commander 5. Az űrhajókat és a robbanásokat látva megnyugodtam, hogy nem volt teljesen felesleges megvenni azt a 3Dfx kártyát. A játék többi része azonban nem sokban tér el az előző részektől. Azt hiszem, hogy itt lenne már az ideje annak, hogy tényleg valami újjal rukkoljanak elő az Origin programozói, hiszen a sorozat már kezd lerágott csonthoz hasonlítani. A legnagyobb hiba a küldetésekkel van, szerintem nem elég összetettek. Ismét csak a TIE Fighter-t tudom felhozni példának. Ott mindenkinek megvolt a saját feladata, melyet végre kellett hajtani. Itt a fő cél a küldetések 90%-ban az, hogy minél gyorsabban kilőjünk minden ellenséges vadászt és átrepüljünk a következő ellenőrző pontra. Ennél azonban a komoly űrveteránok sokkal, de sokkal többet szeretnének.

Mocsy

Info

- Electronoc Arts
- Origin
- Űrszimulátor

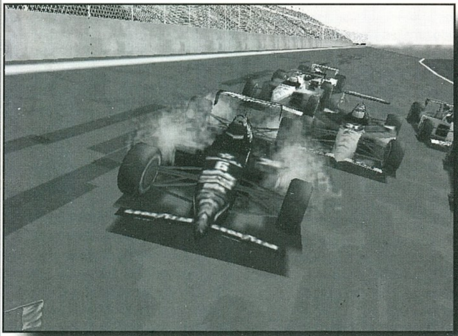
- P133
- 70 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- X-Wing vs. TIE Fighter
- I-War

89%

Cart Precision Racing

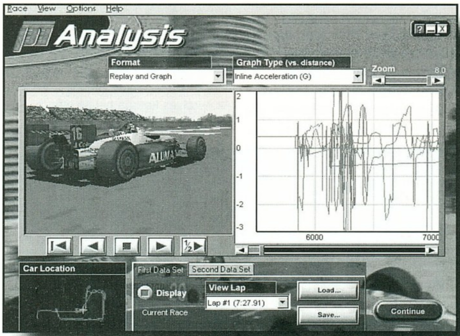
LÁTOGATÁS A PROFI SZIMULÁTOROK VILÁGÁBA



Azt hiszem eljött az ideje annak, hogy a Microsoft megvesse a lábát a játékpiacon. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy nekiállnak egy saját program elkészítésének (milyen lenne pl. egy Win98 Arcade? minimum PII 300MHz, 128 MB Ram, 24xCD-ROM, Matrox Millenium II 8MB Wram és 600 MB hard disk). Ez csupán azt jelenti, hogy különböző sikeresnek ígérkező programok kiadását intézik. Erre jó példa a Dreamworks (Spielberg számítógépes cége) Neverhood-ja és a most ismertetésre kerülő Cart Precision Racing.

A Cart Precision Racing egy Indycar szimulátor (csak azért nincs az Indycar a nevében, mert az Indycar, mint név már nem használatos, helyette a Cart amit használni kell) és márt most hangsúlyozom, hogy ez a játék egy döbbenet. Szerintem nyugodtan pályázhat az év szimulátora címre. Nem kezdek már most ömlengeni, nézzük meg egy kicsit jobban.

Szóval, mint mondottam volt, a Microsoft talált egy céget, ahol egy nagyon sikergyanús programot fejlesztettek, rávetették magukat és kiadták a programot. Ez a játék nagyon ott van a topon. A készítők elég jól ismerik a Cartot. Érezni a program minden porcikáján, hogy



nagyon tisztességesen körüljárták ezt a témát. De inkább az elején kezdem.

A körítés – design, információ, zene... – nagyon profi, egyszerűen már ez felpörgeti az embert a Cart pörgős szintjére. Apró részletességgel lehet mindent beállítani az autótól kezdve a grafikáig. Azt hiszem még soha nem láttam ilyen programot, ahol ennyi mindent be lehet állítani az autónkon (üzemanyag-átfolyástól kezdve a gátlók finom (!) beállításáig). Még azt is be lehet állítani, hogy a “műszerfalunk” LCD kijelzőjén hogy legyenek az információk.

Természetesen támogatja a program a Direct3D-t és ezen keresztül egy rakás gyorsítókártyát. Ami nagyon szimpatikus “gyorsítós” módban, hogy a smooth-olást (elmosást = tompítást) ki lehet kapcsolni. A gyorsított változathoz semmi újat nem kell installálni, csak a megfelelő gombot kell megnyomni és már is a gyorsított játékban vagyunk. Nagyon intelligens. Szerintem ez a program a Win95 összes lehetőségét kihasználja.

A háttérzene dinamikus, tovább nyomja a feszült hangulatot.

A hang számomra nagyon fontos és bátran kijelenthetem, hogy soha nem hallottam még ennyire élethű Cart hangot. Már a motor hangja miatt is érdemes vele játszani. A kezelés meglepően élethű. Ez egy igazi szimulátor! Ha kikapcsolunk minden segítőeszközt, ember legyen a talpán, aki eredményt tud vele elérni. Talán ez az egyetlen hibája a programnak, hogy túl élethű. Szeretek mindent maximális nehézségen játszani, de itt egyszerűen lehetetlen. Használva néhány olyan opciót ami segít a vezetőnek – autopilot... csak vicc volt –, egész jól játszható, de ilyenkor bennem van, hogy ez csalás.

Egyszer érdemes mindenkinek kipróbálnia azt, hogy az üzemanyag átfolyást és a turbó nyomást maximálisra állítja, és úgy megy kicsit kacskaringósabb pályán (kezdetnek Torontó is megteszi)... ADRENALIN BOMBAAAA !!! Az élmény egyszerűen csúcs!

Egy dolgot nem is említettem. A belső nézet forradalmi. Az talán ismerős egyeseknek, hogy amikor egy kicsit gyorsabban veszünk be egy szűkebb kanyart, akkor előrehajolunk, hogy mindent lássunk. Itt is “mozog” a műszerfal, mert ugye ahogy mozgatja a fejét a pilóta, úgy változik az is amit lát. Profi.

Lehetséges, hogy kihagytam egy-két dolgot, de azt hiszem ennyi is elég ahhoz, hogy levegyen mindenkit a lábáról. Ez a játék egyszerűen csúcs. Az egyetlen hátránya, hogy túl realisztikus és ezért túl nehéz, de néhány segítő jellegű opció bekapcsolásával ezen is lehet oldani. Ez a játék mindenképpen ‘97 egyik nagy meglepetése!

Mr.T.

INFO

● MICROSOFT
● MICROSOFT
● AUTÓVERSENY

■ PENTIUM 90
■ 30 MB HD
■ 16 MB RAM
■ SVGA
■ 4x CD
■ SB COMP.

◆ INDYCAR 2
◆ F1GP

90%

Tomb Raider 2

TELJES LEÍRÁS I.RÉSZ

Még valamikor karácsony előtt elhatároztuk, hogy az „új évben“ színesíteni fogjuk az újságot, olyan teljes leírásokkal, amit manapság divatos angol kifejezéssel élve walkthrough-k ként szokás emlegetni. Ezek a „mindent bele“ kivesézések, ahol lépésről-lépésre le vannak írva a tennivalók, így aki egy walkthrough-t használ és elég kitartó, egész biztos, hogy végig tudja játszani a játékot legyen az bármennyire pokolian nehéz is. Némi tanakodást követően a választás a Tomb Raider 2-re esett, hiszen az első rész négy oldalas cikke után egyfolytában csöngtek a telefonok hol, mit is kell csinálni. Azzal azonban nem számoltunk, hogy csak Xian Templomának (ami ugye egyetlen pálya a 16-ból) ismertetője közel két oldalasra sikeredett, így rövid fejszámolással elénk vetült az a sötét kép, hogy a teljes leírás durván 30 oldalas lesz. Végül a helyben toborzott „válságstáb“, illetve az olvasók közül pár Tomb Raider rajongó megállapodtak abban (lám-lám az irc a sok haszontalan dolog mellett vitafórumok megrendezésére kiválóan alkalmas), hogy a mostani számban helyhiány miatt leközöljük az első, illetve az utolsó három pálya leírását, majd az egész leírást felrakjuk a következő CD Guru-ra, a PC Guru lemezmellékletére, illetve az új internetes site-unkra, a HC Gamer-re. Reméljük, hogy aki túlvergődik az első 3 pályán – még ha leírás alapján is – kicsit beletanul a program buktatóiba, másrészt magával ragadja az egyedi „gameplay“ ami oly jellemző a folytatásra is. A végén viszont mindenképpen elkel a segítség, bármennyire is az a szóbeszéd járja, hogy csak az első pár pálya nehéz (ezt nyilván olyan chicken-ek terjesztik, akik soha nem látták meg Xian tőrét).

Nem is szaporítom tovább a szót, ahogy Lara a TV reklámokban mondja: Akartok játszadozni velem fiuk? Itt a Tomb Raider2...:)

THE GREAT WALL

Első utunk a kínai nagy fal tövébe vezet, ahol távozó helikopterünk megcsodálása után végezzünk a barlangból „előkerülő“ tigrissel. Sétáljunk keresztül a vízen, kapaszkodjunk fel a sziklára, majd ugorjunk át a párkányra. A végén lévő szikla tetejéről ugorjunk nekifutásból, majd haladjunk felfelé és máris bent vagyunk az első őrtoronyban. Itt a rácsos csapóajtón essünk le a vízbe, majd nekifutásból kapjuk el annak a falnak a szélét ahol a kapcsoló van. Miután felhúztuk magunkat toljuk le a kart, így ki tudunk jutni a Nagy Fal tetejére. A fogadóbizottság támadó kedvű hollókból áll, gyorsan szedjük le őket. A szemben lévő „bástya“ kulcsát megtaláljuk a fal mellett lévő víz alatti folyosóban, arra azért érdemes figyelni, hogy amint kijövünk a vízből előkerül egy tigris. Kapaszkodjunk vissza a fal oldalán, majd használjuk a kulcsot. Bent a rohamozó pókokat küldjük vissza Loth-hoz, másszunk fel a fal tetejére, és vegyük föl a rusty key-t. Nyissuk ki vele a lenti ajtót, majd a következő szobában a követ húzzuk el az ajtó elől. Jön egy kis csúszda, majd egy medence röpködő pengékkel. Egyszerűen megúszhatjuk a dolgot, ha az oldalsó falon lévő peremben megkapaszkodunk és függeszkedve átmegyünk a túloldalra. A lehulló padlólapok tetején gyorsan fussunk át, majd a két legördülő szikla elől irány a bal oldali folyosó. Nem

érdemes a kettő között próbálkozni, inkább gyorsan ugorjuk át a tüskéket, majd a csúszás után kapaszkodjunk fel az egyetlen lehetséges irányba (ellenkező esetben az összehúzódó tüskés fal bevégzi rendeltetését). A kalandok folytatódnak egy kis adrenalin növelő résszel, ahol nincs más dolgunk, mint futni ahogy csak bírunk az egyetlen lehetséges úton. Végül essünk le a padló lapokkal együtt, és a jussunk ki a nagyterembe úgy hogy ne aprítsanak fel a guruló orsók. A bal oldalon egy jókora verem található, amit a levegőben húzódó kötél segítségével könnyen elkerülhetünk. A szédítő lesiklás után végezzünk a tigrisekkel, majd derítsük fel a belső termet. Itt vége is az első pályának, jön némi movie ahol elhangzik a rejtélyes Bartoli név. Szó-szó, a későbbiek folyamán vele még meg fog gyűlni a bajunk, mind emberi, mind nem emberi formájában.

VENICE

Nem meglepő, hogy az olaszosan csengő név után a következő pálya a demoból már jól ismert Velence lesz. A vadállatok után most szembekerülünk az első betanított dobermannal, illetve az erkélyen megpillantjuk a stílszerűen karneváli álarcban szolgálatot teljesítő zsoldost. Jobb ha hamar hozzászokunk, hogy Bartoli magán hadseregének katonái jól képzettek, így már a második pályán is komolyabb harcokra számíthatunk mint az egész Tomb Raider 1 során. Az erkélyes katona halála után a folyosón szembejön egy újabb dobermann, illetve a pribékek közül egy baseball ütős „változat“, ne nagyon kerüljünk a közelébe mert két ütés és a földön végezzük. A haláluk után menjünk be a fatoronyba, és a kapcsolók segítségével jussunk ki a tetőre. Itt lőjük szét az ablakot és az erkélyen bevégzett katona mellől vegyük fel a csónakház kulcsát. Mint kiderül, a csónakházban találunk egy másik kapcsolót is, ami a szétlőtt ablak mögött húzódó folyosó ajtaját működteti. Kapcsoljuk be, majd kapaszkodjunk fel újra (közben végezzünk a zsoldossal) a tetőre és menjünk be az ajtón. A híd másik oldalán újabb kapcsolót találunk, amit ha használunk jól látható helyen feltárul egy ajtó. Ide akkor tudunk eljutni, ha visszamegyünk a szobába, szétlőjük az ablakot majd nekifutásból ugorva elkapjuk a szemben lévő ponyva peremét. Pár ugrás után a folyosó végén húzzuk le a kart, így végre szabaddá válik az út a motorcsónak előtt. Egy gyors fejes a tetőről, és máris szelhetjük a habokat az öreg csónakkal. A sötétben gyújtsunk fáklyát, keressük meg a zsilipet és feltétlen gondunk legyen arra, hogy a motorcsónakot át tudjuk vinni a következő pályarészhez. A zsilipet elhagyva fedezzük fel az új terepet, majd menjünk balra és gázoljunk át a bárkákon. Itt fogjuk megtalálni a második motorcsónakot, illetve egy nagy kaput ami egyrészt zárva van, másrészt a bejárata el van aknásítva. A feladat az lesz, hogy a második csónakházból, miután megnyomtuk az ott található kapcsolót elérjünk ide, és a nagy kapun keresztül a következő pályára jussunk. Az első gondot az aknák jelentik, hiszen az ajtó csak rövid ideig lesz nyitva, így mindenképpen motorcsónakkal kell jönnünk. (Azért nem egészen igaz, mert másként is lehet. A visszaszámlálás akkor kezdődik, amikor a csónakba ülünk, ergo ha nem ülsz be a csónakba, hanem kiúszol a pályáról, akkor is befelyezheted ezt a részt. - a törd.) Szerencsére azért van két járművünk, hogy az egyiket bártan „feláldozzuk“. A módszer az, hogy nagy sebességgel célozzuk meg az aknákat (CTRL), majd időben ugorjunk ki a csónakból és nézzük végig amint a lendülettől hajtott jármű aktiválja a bombákat. Ezt követően már csak annyi a dolgunk, hogy a csónakháztól a kapuig vezető legrövidebb utat szabaddá tegyük. Ez egy keskeny sikátor, mindkét oldalán ráccsal lezárva. Találjuk meg mind a két rács kapcsolóját

(nincsenek nagyon eldugva, csak egy kis mászkálás ajtóról-ajtóra, illetve egy kis ugrálás a híd tetejére), majd próbáljuk a motorcsónakot pont a kapcsolóval egy vonalban leállítani. Nyomjuk be a kapcsolót, guruljunk egyet a földön és villámsebesen ugorjunk be a csónakba. Át a dobbantón fel a szemben lévő ugratóra, és egyfolytában a control-t nyomva irány a duplaszárnyú ajtó, ahol a víz alatti bombák voltak. Némi gyakorlással meg egy adag szerencsével nem akadunk be egyetlen falba sem, és időben érkezünk a pálya utolsó ajtajához.

Bartoli's Hideout

A szárazföldön tartsunk balra, és a folyosó végén aktiváljuk a kapcsolót. Ebben egy zsoldosból, kutyából és patkányokból álló kis csapat próbál meggátolni, de hát szegényes fegyvereik eleve kudarcra ítélik őket (fogak és egy baseball ütő). Amint kinyílik a nagyterem ajtaja egy rohamozó álarcos katona veszi felénk az irányt, jobb ha helyben megvárjuk mert így a lépcső tetejéről le lehet lövöldözni. Bent a teremben gyorsan szaladjunk át a pallosokkal csapkodó szobrokon, gyújtsunk meg egy fáklyát és a falon lévő kart húzzuk föl. A nagyteremben egyetlen helyen fel lehet kapaszkodni a fölső emeletre, keressük meg azt a helyet ahol lefelé lejt a perem és húzzuk fel magunkat. Tornázzunk egy kicsit a mozgatható dobozzal, ugorjunk át a másik oldalára majd szemrevételezzük a túloldali erkélyt. Nincs mese, ugorjunk át, majd a mászható falat használva nézzünk körül a napsütötte felső erkélyen. Balra kanyarodva szemben egy piros ponyvát kell látnunk, ide vezet a következő utunk. Ahhoz, hogy el tudjuk érni lendületből érdemes ugrani, illetve a levegőben nem árt „kormányozni" Larát, mert a párkány egy kicsit beljebb van mint a mi erkélyünk. Jó esetben elérjük a tetőt és szépen elkezdünk lefelé csúszni. Kapaszkodjunk meg a peremben és függeszkedve jussunk el a másik végére, ahol a hátunk mögötti erkély lenne a következő célállomás. Itt kell végrehajtani az első komplexebb ugrást úgy, hogy felkapaszkodunk a peremre és mielőtt lecsúsznánk a vízbe ugrunk egy hátra szaltót. Itt lesz még egy piros tető, illetve egy platform, hogy megkönnyítse a továbbhaladást. Az ideiglenes végállomás a második piros tető, ahol ha jobban körülnézünk megtaláljuk azt a folyosót aminek az ajtaját a szobrok mögötti nyitottuk ki. Ravasz módon ide szemből elég nehéz beugrani, így marad az elegánsabb és célravezetőbb megoldás: a hátra szaltó.

A lépcsősoron két házőrző eb fogad, vesztükre. Jobbra a szobában egy standard zsoldost majd az üvegtáblát kell szétlőni. Az erkélyen újabb katona ront ránk, azonban ez sem gátolhat meg abban, hogy bejussunk a második szobába. Itt is fel fognak forrósodni a fegyvereink, ám a végső cél a kandallóban lévő doboz eltolása lesz. Feljutva a tetejére a folyosó végén csapkodó pengék fogadnak. Szerencsére lent van egy kisebb medence, ezért érdemes rögtön egy fejessel nyitni, hogy elkerüljük a suhogó halált. Nem sok időnk marad a pihenésre, mert az előttünk álló tüzek csak pár pillanatra alszanak ki, ha rálépünk a padlón lévő falapra. Amennyiben nem lennénk elég gyorsak, akaratlanul is a lángok martalékává válunk. Igyekezzünk hát, majd a folyosó végén ugorjunk be a nagy „csillárterembe".

Tulajdonképpen itt egy nagyon egyszerű rész következik, bár elsőre kicsit riasztónak tűnik. A legalsó csillárra természetesen fel lehet ugrani, sőt innen el lehet jutni a legmagasabbra is, ha óvatosan a szélekről nekifutunk, majd egy ugrás után elkapjuk a következő szélét. Az első csillárról nekifutásból ki kell ugrani a szélső kapcsolóhoz, ami a kandalló mögötti vízzel teli folyosó csapóajtaját működteti. A platformon az üvegtáblák szétlőhetők, egyelőre azonban még meg kell szereznünk a könyvtár kulcsát. Ugorjunk vissza az első csillárra, majd tovább a másodikra. Itt az ellenkező oldalra kell kiugrani, ahol a változatosság kedvéért egy újabb kapcsoló fogad. Húzzuk fel, majd elégedetten vegyük tudomásul, hogy kitárul a festmény mögött egy titkos ajtó, sőt a belseje rejti a számunkra nélkülözhetetlen kulcsot. Vissza a második csillárra, majd tovább a harmadikra és fel a tető gerendákra. A kapcsoló előtt számíthatunk egy elvetemült baseball ütős Bartoli katonára, öljük meg és tegyük a dolgunkat. Ennek az eredménye az lesz, hogy a csillárok magassága ellentétesen megváltozik, most a legalsó lesz a legmagasabban. Ez arra jó, hogy be tudunk ugrani a festmény mögé, és fel tudjuk venni a kulcsot. Persze, hogy beletegyünk még pár kilométert a lábunkba most vissza kell menni a tetőn lévő kapcsolóhoz, és a csillárokat visszahúzni az eredeti pozíciójukba. Amikor ezt megtettük, vissza tudunk menni az első kapcsolóhoz és a szétlőtt üvegtáblán keresztül szabaddá válik az út a kandalló mögötti medencébe.

A könyvtár központi terméből három ajtó nyílik. Első utunk vezessen a fali kapcsolóhoz, majd a jobb oldali ajtón keresztül az olvasószobába. Az ablakok szétlövéséről gondoskodnak a zsoldosok, így ha végeztünk velük menjünk ki a szabadba, majd a feltáruló ajtón keresztül becsobbanva a hűs vízbe ússzunk át a szemközti partra, és fedezzük fel a detonátort. Sajnos ezt még nem tudjuk aktiválni, mert kell hozzá a detonátor kulcs. Menjünk vissza a központi terembe, és a bejárattal szembelévő ajtó felé vegyük az irányt. (Időközben egyfolytában pisztollyal felfegyverzett „fogdmegek" kerülnek az utunkba, igyekezzünk a hátuk mögött maradni és onnan tüzelni, mert egyébként nagyon biztos kezűek.) A polcok tetején lesz egy kapcsoló, ami kinyitja a harmadik ajtót. Itt sincs más mint polc hegyek, amit megmászva a tetőn találunk egy szétlőhető ablakot. Háttal csússzunk le a piros tetőn, majd a perembe kapaszkodjunk meg. A szokásos trükkel ugorjunk egy hátra szaltót aminek az eredménye az lesz, hogy „landolunk" a szemközti fehér erkélyen. Ugorjunk tovább a lejjebb lévő kiszögelésre, majd onnan a fal tetejére.

Bár eddig nem szóltam a fegyverek hollétéről, különösebben nem is kellett őket keresni, hiszen a dupla automata pisztoly az egyik szembejövő katonánál volt, így mindenképpen a kezünkbe került. Más a helyzet az Uzi-val, amit úgy lehet felvenni ha a falról tovább ugrunk a szemben lévő faház tetejére. Az ugrás csak akkor lesz sikeres, ha a leges legszélére érkezünk és megkapaszkodunk a peremben. Fönt a túlsó oldalon be kell ugrani az íves fal mögé, ahol a kis terem sarkában ott az új „csodafegyver".

Egyébiránt itt mindössze annyi a dolgunk, hogy a faházban tartózkodó katona féltve őrzött kincsét, a detonátor kulcsot megszerezzük. Amint használjuk jobb fedezékbe húzódni, hogy a halálos pontossággal érkező golyók csak a betont szaggassák fel mellettünk. Az erkélyes lesipuskás halála után ugráljunk fel az egyenesen előttünk tornyosuló törmelék majd hagyjuk el a Bartoli's Hideout-ot.

Temple of Xian

Most, hogy szépen körbeutaztuk a világot ismét a kínai nagyfal lábánál vagyunk, zsebünkben az ősi titkok ajtaját nyitó Talion-nal. Ezúttal már semmi akadálya belépésünknek, végre itt vagyunk Xian tőrének templomában. Szemeink előtt lepereg az ősidők bátor szerzeteseinek képe, kik a „sárkány" uralmát megdöntve visszahozták nyughelyére a nagyhatalmú varázstárgyat. Mindenesetre felettébb meglepő lehetett számukra, hogy az örök nyughelyet minden irányból csapóajtók védik (na jó, lehet, hogy a csapdák akkor nem léptek működésbe, hisz a mágikus erők tudták, nem bitorolni akarnak, éppen ellenkezőleg „hazahozták" Xian tőrét). Larával inkább csússzunk le a bejárat melletti falakon, itt mindössze annyi lesz a dolgunk, hogy átugorjuk a csapkodó pengét, majd miután beestünk a medencébe végezzünk a halakkal. Gyors úszkálás után kiderül, hogy a víz alatti folyosóban egy medkit vár ránk, ebből persze sosem lehet elég. Némi terepszemle után találunk egy kisebb templomot. A hely kihaltnak tűnik, leszámítva a két csíkos bőrűt, akik hamar átköltöznek a másvilágra. A bal oldalon van egy katapult, így könnyen feljuthatunk a templom tetejére. A tető túloldalán használjuk a kapcsolót, ez kinyitja a másik nagyobb teremben elhelyezett csapóajtót. Útban a csapóajtó felé egy újabb „frag":), a kósza sas személyében. Másszunk fel a falon, ahol egy régi ismerős fogad még az első pályák egyikéről. Végezzünk a pókkal, majd óvatosan háttal a peremnek kapjuk el a fal szélét, essünk eggyel lejjebb és a láva fölött függeszkedve jussunk ki a másik oldalra. Gyors ugrás a túloldalra, majd egy következő a szembelévő mászható falra, és máris fent vagyunk a folyosónál. Ez egy tüskés terembe vezet, itt másszunk fel a falon, menjünk át a túloldalra (ellenkező esetben közelebbi barátságba kerülünk a tüskékkel...) és ugorjunk egy hátra szaltót. A lehulló lapoknál maradjunk az utolsó tetején, majd a lávából kiemelkedő kő tetejéről ugorjunk nekifutásból a szemközti folyosóba. Itt sem szabad tétlenkednünk, bár nagy szerencsével elkerülhetjük a tüskéket, ajánlottabb egyfolytában ugrálni, végül pedig a szoba tetején lévő kapcsolóval nyissuk ki a templom ajtaját.

Egy szép fejes a barlangtóba, némi futás és bent vagyunk a templomban.

Az első teremben egy halom katonát találunk (Talán Huanti elveszett serege?), rövid töprengés után folytassuk utunkat az egyetlen lehetséges irányba. A terem aljában a szokásos láva fogad, és elsőre nincs semmi racionális megoldás. Így marad az őrült ötlet, nekifutásból egy nagy ugrás, majd amikor csúszva közeledünk a lávába, a peremnél újabb ugrás. Cseberből

vödörbe tartja a mondás, hiszen egy újabb meredek kő oldalán landolunk, itt meg jön a szokásos csúszás. Sebaj, a peremnél ismét ugrunk, majd még egyszer, végül negyedszerre már meg tudunk kapaszkodni a szemben lévő szikla peremében. A running jump után kijutunk a teremből, de nem sok örömünk lesz, hiszen leesünk egy csapóajtón és csak azt fogjuk észrevenni, hogy a szemközti falak vészesen közelednek. (Persze nem ám csak úgy simán, hatalmas tüskékkel fölszerelve.) A csontvázakon átrohanva aktiváljuk a kapcsolót, csináljunk egy fordított gurulást majd amilyen gyorsan csak tudunk irány a szemközti folyosó.

Kerüljük el a lezuhanó köveket (3db lesz belőle), és haladjunk fölfelé egészen a sötét teremig. Itt gyújtsunk meg egy fáklyát, használjuk a kapcsolót, majd lyuggassuk ki a tigris bőrét. A függőleges folyosón csak egyféleképpen juthatunk le, ha háttal állunk a csapkodó pengének majd ugrunk egyet lefelé, közben persze megkapaszkodva a peremben. Essünk le, és nézzünk körbe a templom padlásán. Balra egy kapcsoló van a falon, nyomjuk meg, gyorsan csináljunk egy forduló gurulást, majd lélekszakadva ugráljunk át a szemközti ajtóhoz (ellenkező esetben bezáródik az orrunk előtt).

A következő akadály egy szöges zsákokkal teli szoba lesz, bár nehéznek tűnik, nincs más dolgunk mint figyelni az árnyékokat és kijutni a túlsó oldalra. Ott elsőre a jobb oldali kapcsolót nyomjuk be, majd egy oldalszaltó után a bal oldalit. Így kinyílik a szemközti folyosó ajtaja, illetve felcsapódik a láva feletti rács. Amennyiben elég gyorsak vagyunk kijutunk a „sárkány-szobába", illetve kapunk a nyakunkba egy vörös vasgolyót, amit ki lehet cselezni egy hátra szaltóval, vagy úgy is, hogy végigszaladunk a rámpán és a végén ugrunk egyet. A célállomás fogja rejteni a sárkány Seal-t.

A szobor háta mögött a sötétben egy újabb kapcsolót találunk, aktiváljuk, majd a jobb oldali részen ugráljunk a láva fölött lévő köveken. A második után forduljunk középre, itt jön egy nagy ugrás, majd a csúszás végén egy kapaszkodó ugrás, húzzuk fel magunkat és csináljuk meg az utolsó momentumot még egyszer. Itt végre egyenes a kőfelszín, irány a másik oldal egy nagy kapaszkodó ugrással, siker esetén tovább a jóval lentebb lévő kőre. Ezzel túl vagyunk a nehezén, hiszen a mellettünk lévő furcsa színű kiemelkedés a lávából egy katapult, amit felhasználva máris kint vagyunk a terem túlsó oldalán. Ami persze egy meredek fal, kisebb kiállásokkal, a tetején meg két nagyobbfajta vasgolyóval. Amint meglódulnak lefelé a golyók, gyorsan ugorjunk vissza a „semmibe" és kapjuk el a kiálló peremet, majd a lezúduló veszély elmúltával kapaszkodjunk vissza. Haladjunk platformról-platformra fölfelé, és figyeljünk arra, hogy egyszer nem kell nekifutásból ugorni, mert csak helyből tudjuk elérni a következő szintet.

A csúcson lévő szobában kétszer húzzuk ki a követ a falból, nyomjuk meg a kapcsolót, és essünk le a csapóajtón. Itt a már jól megszokott vörös vasgolyót látjuk „betárazva", szerencsére azonban az utolsó pillanatban el tudunk szaladni előle a bal oldali folyosóba.

A templom előszobájában nyissuk ki a második ajtót a Sárkány Seal segítségével. Cselezzük ki a guruló orsót, majd a kapcsolókkal teli szobában a három eltérő színűvel nyissuk ki a leereszkedő fal elleni menedék ajtaját. Egy viszonylag egyszerű rész következik, használjuk a három víz alatti kapcsolót, majd az áramlat szépen kisodor az arany kulcs rejtekhelyére.

Ezzel már kinyithatjuk a második nagyterem kulcsos ajtaját, ahol a víz alatt egy gyilkos szándékú halat, illetve egy kapcsolót találunk. Kijutva a felszínre ocsmány terep fogad, mindenhol hatalmas pókhálók, ráadásul itt-ott előkerülnek a tulajdonosok is. Itt mindenki kényére-kedvére kiélheti a pókiszonyát, még az egyszerű pisztolyokkal is nagy pusztítást lehet rendezni a familiában. A gond ott kezdődik, hogy hamarosan előkerülnek a Lara méretű szülők is, de hát az élet nem egy habos tora. (Meglehetősen alien-es ez a rész, tökéletes a hangulat.) Szép nagy ugrásokkal körbe a központi pókteremben, majd a végén kijutván a nyomasztó helyről, egy oszlop tetején megpillantjuk az ezüst kulcsot. Vegyük fel.

A templom mellett fogjuk a hasznát venni, nyissuk ki vele ezen a pályán az utolsó ajtót. Ugráljunk felfelé a platformokon, vigyázva, hogy a guruló kövek elől időben vissza tudjunk ugorni a biztonságos függő pozícióba. (A taktika egyszerű, helyből kell kicsit ferdén ugrani, és megkapaszkodni a peremben.) Most jönnek a „guruló pengék", az elsőnél a jobb szélen próbálkozzunk, a második viszont csak akkor indul el vándorútjára, ha megnyomtuk a függőhíd másik oldalán lévő kapcsolót. A feltáruló folyosó az első penge előtt van, így nincs más dolgunk mint beesni a vízbe és szépen körbemenni az ezüstkulcsos ajtóig, majd újra eljutni az első függőhídon keresztül a katapult-okkal tűzdelt részhez. Ugorjunk az első mögé, majd egy hátra szaltóval teremjünk a tetején, és haladjunk szépen előre. Fent találjuk meg a kapcsolót, és a sárkány feje elől vegyük fel a Main Chamber key-t. A sárkány hátán csússzunk le, arra azért ügyelve, hogy a kellő időben ugorjunk egy hátra szaltót, nehogy méltatlanul a lávában végezzük. Használjuk a kulcsot, majd megfordulva a platformon vegyük észre a lecsapódott vasrácsot. Ugorjunk rá, majd a tüskéket elkerülve menjünk a sárkány fejéhez, és a lenyílt csapóajtón keresztül másszunk fel a vagdalkozó pengéig. Kicsit figyeljük a ritmust, majd csináljunk egy hátra szaltót, és a földetérés pillanatában ugorjunk előre. Sikeres végrehajtás esetén kapaszkodjunk meg a szemben lévő mászható falon, és haladjunk fölfelé a második pengéig. Itt egy bonyolultabb mutatvány következik, hiszen ugrani kell egy hátra szaltót, illetve közben a gurulás gombbal meg kell fordulni a levegőben, hogy el tudjuk kapni a másik falat. Sok sikert hozzá:). (Utólag visszagondolva nem is olyan nehéz a dolog, csak egyfolytában nyomni kell a controlt, utána pedig egyszerre az alt-ot és az end-et. De talán a legfontosabb, hogy ne bizonytalankodjunk, mert akkor Lara könyörtelenül a mélybe zuhan, és a végén még kapunk a nyakunkba egy sárkány urat. Az meg kinek hiányzik?)

Ezzel túl is vagyunk az egyik legkeményebb pályán, örömünket mindössze az a kis szertartás fogja beárnyékolni, aminek egy rövid movie keretében a tanúi leszünk.

Floating Iislands

Huuu... valahol ez az a pont, ahol az ember már csak azért is végigjátssza a játékot. Szerencsére a Floating Island kevésbé komplex mint az előző pár pálya, itt a hangsúly főleg a pontos ugrásokon, illetve az ellenfelek sokaságán van. Ezért tanácsos a vége felé az összes secret-et összeszedni, hogy ne legyen gond az ellenség harcosaival, Xian őrzőivel. A kezdőponttól balra sétáljunk ki a peremre ameddig csak tudunk, majd nézzük meg, hogy hol lehet lejjebb jutni a sziklákon. Ugorjunk egyet lejjebb, és próbáljuk észrevenni az egyik kis zöld szigeten nyugvó Mystick Plaque-etet. Vele szemben, azon az oldalon ahol állunk van egy kiálló kis platform, amit ha ügyesek vagyunk egy „nekifutásos" ugrással – miközben a levegőben manővereznünk kell egy kicsit – el tudunk érni. Vegyük fel és intézzük el a repülő harcost. Útban visszafelé láthatjuk a társát, aki örök nyugalmát tölti mozdulatlanul, mindaddig amíg valaki meg nem zavarja a rábízott hely érintetlenségét. Jobb nem kötekedni vele.

Amennyiben mindent jól csináltunk, most ott vagyunk a kezdőpontnál. Haladjunk előre, ugorjunk rá a csúcsos zöld sziklára, csináljunk egy hátra szaltót, és a földetérés pillanatában rugaszkodjunk el újra. Kapaszkodjunk fel a lebegő szigetre, majd húzzuk föl a kart. A szűk folyosó végén ugranunk kell, hogy ne zuhanjunk a mélybe, az újabb szigeten viszont térjünk hamar magunkhoz, mert egyből megelevenedik egy szobor őr, aki már igazi kemény ellenfél. A társai egyelőrere nem mozdulnak, így felkapaszkodva a kis szobába nyugodtan tegyük el a medikit-et, a töltényeket és a legfontosabbat, a második Mystick Plaque-et. Ezt a fosztogatást már nem nézi tétlenül a maradék két őrző sem, így meg kell ölnünk őket. Álljunk szembe azzal az állvánnyal ahol a szobrok korábban álltak, forduljunk jobbra és háttal a zöld peremnek ugorjunk le. Persze nem teljesen, csak annyira, hogy meg tudjunk kapaszkodni a szélében, és eggyel lejjebb tudjunk esni. Itt húzzuk fel magunkat a „zöld" terembe, majd a sarokban lévő kapcsolóval nyissuk meg a továbbjutáshoz szükséges utat. Pár running jump és megérkeztünk a Mystick Plaque-etek rendeltetési helyére.

Tegyük mind a kettőt a helyére, majd menjünk be az ajtón, és a hídon szedjük le a levegőben feltűnő harcost. A hídtól balra ugorjuk át a nagy zöld golyót, ami persze egyből a nyomunkba szegődik. Amint vége a csúszásnak ugorjunk előre, majd gyorsan egy hátra szaltóval vissza, hogy elkerüljük az újabb „ledurungolást". Essünk le a nagyobbacska szürke platformra, öljük meg a horizonton feltűnő harcost, majd kapaszkodjunk fel a zöld lyukon, a teremben pedig a zöld sziklán. Itt ki tudunk jutni a híd elé, onnan pedig kanyarodjunk vissza oda ahol a zöld golyók üldöztek. Most ne essünk le, hanem ugráljunk egyenesen tovább, és egy hosszú ugrással kapjuk el annak a platformnak a szélét, ahol a kötelet látjuk a levegőben. Ne habozzunk használni, de hát jóból is megárt a sok, így a hídon azért váljunk meg a köteltől. A teremben az egyetlen kapcsolót három Xian Őr védi, ebből az első rögtön megelevenedik ha

belépünk. Gyors halála után aktiváljuk a kapcsolót, és küzdjünk meg a társaival. Nem lesz könnyű, mindenesetre fejenként olyan 100-150 Uzi tölténnyel megtalálhatjuk a módját, hogyan mentsük fel őket az örökös szolgálat alól. Oldalt egy nagyon ravasz kis terem következik, ahol még véletlen se használjuk a kifeszített kötelet. Inkább csússzunk le a peremig, ugorjunk egyet és kapaszkodjunk meg a mászható falban. Menjünk vissza a zöld golyóknál kifeszített kötélhez, ahol most már bátran végigcsúszhatunk a teljes pálya hosszán.

A röpködő harcosakat öljük meg, majd a dobozt tologatva jussunk fel a fejünk fölött lévő platformra. Ott húzzuk fel a kapcsolót, ami a láva közepén létrehoz egy „hidat". Ennek a két szárnya akkor csapódik le, ha leesünk a terem közepén lévő vágatba, és az ott rejtegetett kapcsolót működésbe hozzuk. Innen vissza a legfelső szintre, majd nekifutásból ugorjunk egy fejest a tűzfal felé.

A perzselő lángok között egyenesen a vízbe érkezünk. Az egy szál árva kapcsolót látogassuk meg, majd a víz alatti folyosó segítségével keveredjünk vissza a központi terembe. Toljuk a dobozt teljesen a falig, hogy be tudjunk ugrani a kinyitott ajtón. Itt ugorjunk a szemközti falnak, kapaszkodjunk meg a bevágásban és függeszkedve haladjunk át a túlsó oldalra. A kapcsoló használata után egy kis lépéssel a perem előtt ugorjunk, így el tudjuk kerülni a tüskéket. Szépen menjünk körbe a kinyílt folyosóhoz, és essünk le középen. Ide túl sok segítség nem kell, ha jól számolom négy Ninja-t és négy Xian Őrt kell elpusztítanunk. Amennyiben középen tudunk maradni, akkor egyelőrere nem haragítjuk magunkra a szobrokat, így minden erőnkkel a késeket dobáló Ninja-ra tudunk koncentrálni. Végezzünk mindenkivel, majd a halott őrök pihenőhelye mögött található kapcsolókat aktiváljuk. Menjünk ki a teremből, a sötétből előugró Ninjának mutassuk meg, hogy nem jó ha ijesztget, majd a maradványain keresztül sétáljunk fel a széles lépcsőn. A kapcsoló a falon szélesre tárja az előttünk lévő ajtót, illetve utat enged a két őrjöngő Xian Őrnek, akik nyilván egész életükben nagy lépcső mászók voltak, legalább is abból a sebességből ahogy itt közlekednek, erre lehet következtetni. A legjobb megoldás ha kirontunk közöttük, hogy a tágasabb téren nagyobb eséllyel vegyük fel a harcot. Amikor elcsendesültek menjünk be a

teremből nyíló másik ajtón. Itt kétszer kell a falról hátra szaltót ugrani úgy, hogy közben a levegőben megpördülünk és elkapjuk a szemben lévő kapaszkodót. A második alkalommal ha nem akarunk egyből a falnak csapódni, akkor onnan kell próbálkozni ahol a festés más színű. Fent még egy utolsó Ninja megpróbálja az utunkat állni, gyorsan öljük meg, toljuk a dobozt a huzal alá és repüljünk be az utolsó megméretetés helyszínére.

The Dragon's Lair

Akár a mészárszék is lehetne a neve, hiszen itt nincs is más dolgunk, mint az első teremben Xian őröket, a másodikban pedig Ninja-kat gyilkolni. A „fekete hadsereg" elég kemény dió abban az esetben, ha nem találtuk meg a Floating Island secret-eit, ha viszont megkaptuk az érte járó gránátokat akkor csak sorjában fel kell robbantani az elit gárda tagjait.

Nincs más hátra, nézzünk körül a nagy teremben. Közeledve az emelvényhez megcsodálhatjuk Bartoli látványos sárkánnyá változását, magunkban pedig sajnálkozva konstatálhatjuk, hogy nem egy kínjai között fetrengő emberrel, hanem egy hatalmas, pikkelyekkel védett, tűzet okádó szörnnyel lesz az utolsó csatánk. Mit is mondhatnék, a sárkány gyors, halálos pontossággal fújja ránk a tűzet, egyszóval igazi kihívás. (Feltéve persze ha nem „akad bele" úgy egy oszlopba, hogy csak mi tudunk rá lőni, miközben ő egyfolytában fújja a tűzet az oszlopra. Mindenesetre nekem megtette ezt a szívességet, kár érte, mert a MI-ája már épp kezdett tiszteletet ébreszteni bennem.)

Amint egy kicsit elveszti a lába alól a talajt, fussunk a hasához és húzzuk ki Xian Tőrét a szívéből. Majd a lezuhanó sziklák között hagyjuk el a sárkány barlangot.

IGEN!!! MEGCSINÁLTUK, vége ennek az „átkozott" programnak...gondolom egyetértetek velem abban, hogy most ne is lássuk többet, legalább a harmadik rész megjelenéséig.

Pár gondolat a végére...

- Nézzük elsőre a hiányosságokat. A 3D grafika helyenként iszonyúan bug-os, szerencsére itt most nem az illesztésekkel van a gond mint az első részben, hanem az elhalálozott ellenfelekkel. Képesek úgy csüngeni egy peremen, hogy csak a lábuk éri a földet, vagy más esetben mondjuk „belehalnak" a lépcsőfokokba, alig látszik belőlük valami. Aztán ott vannak a gyatra minőségű movie betétek, ilyet már nem szabadna kiadni, hiszen ha pl. összehasonlítjuk a G-Police vagy a I War filmjeleneteivel, akkor a TR2-ben már az intronál elsírjuk magunkat. Eddig a negatív lista.

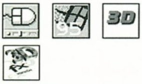
+A grafikát ha hasonlítom például a szintén most megjelent és ugyancsak 3D engine-es Quake2-höz, akkor azt kell mondjam, hogy nálam mindenképpen a TR2 nyerne. A designer-ek munkáját csak dicséret illeti, a pályák sokszor teljesen magával ragadják az embert, ráadásul a hangeffektek jól támogatják a grafikát, így teljesen életre kel a játék. Az ellenfelek intelligenciája messze túl nőt az első rész korlátain, ahol a szikla tetején állva szépen le lehetett lövöldözni az ostoba múmiákat. Igencsak megdöbbentem amikor Floating Island-on két Xian őr végigkövetett a fél pályán, szépen ugrálva utánam lefelé a sziklákon. Ez nagyon-nagy pozitívum, amikor olyasmiket lehet olvasni, hogy a Quake2-ben a főszörny ilyen meg olyan MI-ával rendelkezik, aztán az ember odamegy hozzá, benyom egy quad-ot és szinte helyben kivégzi (ez persze, egy erősen sarkított példa). Miután többen is végigjátszottuk a programot közös véleménnyé kristályosodott, hogy a TR2 egyike azon szoftvereknek amit mindenképpen érdemes megvásárolni. A masszív 16 pálya ugyanis hosszú időre le tudja kötni az embert (még ha tapasztalt játékos akkor is), a „gameplay"-t pedig helyesen frissítették a járművek használatával, így sosem válik túlontúl unalmassá. Ez nem fizetett reklám, egyszerűen csak egy jó tanács abban a világban, amikor az embernek igencsak meg kell gondolni, hogy milyen játékra ad ki 10-12 eFt-ot.

Azért az kiemelkedő, hogy a programozóknak a legeslegvégére még mindig maradt egy dobásuk, ugyan is a Dragon's Lair-t követően a tőrben gyönyörködő Larát otthonában lepi meg a vezér nélkül maradt zsoldossereg. Még itt is szerephez jutunk, és ha elég ügyesek vagyunk ott leszünk amikor Lara az izgalmakat egy forró fürdővel próbálja levezetni.

CtS
Shoebaron@hotmail.com

Info

● Core	■ P90	◆ Tomb Raider
● Eidos	■ 2 MB HD	◆ Fade To Black
● Akció-Kaland	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4xCD	
	■ SB comp.	

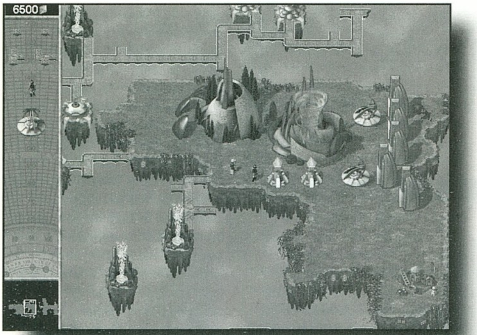


93%

Netstorm

HÁBORÚ A FELLEGEK FELETT

Minden idők kezdetén a Szél az Eső és a Mennydörgés fúriái már küzdöttek a hatalomért Nimbus misztikus birodalmában. A látszólag édeni világ tulajdonképpen egy fellegek feletti harcmező, ahol nagy hatalmú papok vívják soha véget nem érő harcukat a tudásért, a hatalomért. Az Activision új játékának tartalmaz jó néhány (szám szerint tizenhat) missziót is, amelyen gyakorolhatsz, mielőtt felmerészkednél a nemzetközi arénába. A Neten nyolcan játszhattok majd egyszerre és a megszerzett technológiai tudást átviheted a következő játékba. A



célja, ha jól belegondolok páratlan: meg kell találni, el kell kapni az ellenfél papját és fel kell őt áldoznod az elemek oltárán. Ez persze cseppet sem olyan könnyű, mint amilyennek így első hangzásra tűnhet. Lássuk!

Célok és megvalósításuk módjai

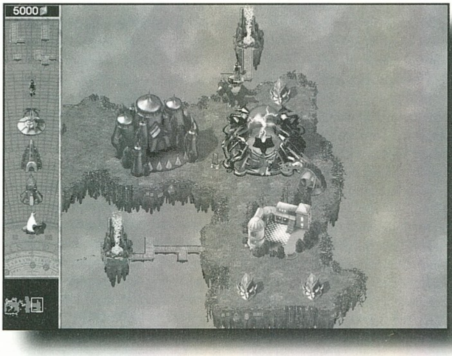
Mint ahogy az imént említettem, a cél hogy megtaláld és elfogd az ellenfeled főpapját és feláldozd őt a fúriák oltárán, hogy új tudáshoz juthass. Természetesen egyetlen pillanatra sem szabad figyelmen kívül hagynod, hogy ellenfeleid célja ugyanez!

A Netstorm ugyan főleg az Interneten való játékra készül, ám szerencsére Titanic ígérete szerint a hálón a szerver elmenti állásodat és lehetőséged lesz onnan folytatni, ahol abbahagytad.

Aki szükségesnek érzi, nyugodtan csinálja végig a hét oktató játékot, mert ezek valóban tökéletesen betöltik funkciójukat. Már rögtön az első játékban fel fog tűnni, hogy a Netstorm-ban kulcsszerepet kapnak a tetris-szerű elemekből felépülő hidak. A szokatlan építkezési elemek nem csupán a konstrukció bonyolítását szolgálják, hanem fontos stratégiai jelentőségük is van. Tudnod kell, hogy a harc itt nem egységek ütközete vagy legalábbis nem a megszokott, hagyományos formában. A központi helyen a lőfegyverek elhelyezése és a védelmi rendszer felállítása szerepel.

ÉPÜLETEK

A játékban mindössze négy épülettípus van: templom (temple), műhely (workshop), oltár (altar) és helyőrség (outpost). Ezeket a papod segítségével építheted fel, még pedig úgy, hogy ha a papra klikkelsz jobb gombbal és a megnyíló ablakban kiválasztod a "construct" parancsot. A templom az a főépület, mely a kitermelt storm kristályokból előállítja a szükséges energiát, ugyanakkor biztosítja a hidak építésének feltételeit. A workshop pedig a háború eszközeinek műhelye. Az egyre fejlettebb fegyverek konstruálásához azonban szükség lesz majd tudásod növelésére. Ahhoz hogy a terepre tudd helyezni az adott fegyvert, a műhelyben aktiválnod kell a "put Knowledge into production" parancsot is. Minden egység és épület megalkotásához energiára van szükség. Az össz készletedet a képernyő bal felső sarkában találod. A hidak építése ingyenes. Az energia kiaknázása akkor kezdődhet meg, ha a hidak segítségével a gejzíreket összekötöd a szigettel. Ekkor a pap vagy a speciálisan erre szolgáló egységek megkezdhetik a kitermelést. Ellenfeleid elpusztítása, sőt egységeid esetleges feláldozása is hoz némi energiát a konyhára. Jó ha tudod, hogy az egyes szintű műhelyben legfeljebb két egységtípust állíthatsz be a termelésbe, ezért szükség lesz az épület továbbfejlesztésére.



PAPI ÁLDOZATOK

Ha megtaláltad és lebénítottad ellenfeled papját, egy transzport egységgel az oltárhoz kell vinned őt, hogy ott feláldozhasd. Ebből következik, hogy ha a te szent emberedet elfogták, még nincs veszve minden. Visszaszerezheted őt, ha megölöd a szállító lényt vagy időt nyerhetsz, ha megsemmisíted az oltárt. Az is előfordulhat, hogy papod alól leszakad a híd. Szerencsére mágikus tulajdonságai miatt nem zuhan le, csupán alá kell építened a hidat, hogy megmeneküljön. Ami még fontos, hogy a második illetve harmadik szintű egységek ismeretét csak úgy szerezheted meg, ha áldozataidat magasabb szintű oltárokon mutatod be, tehát ne felejtsd el fejleszteni ezt sem (upgrade).

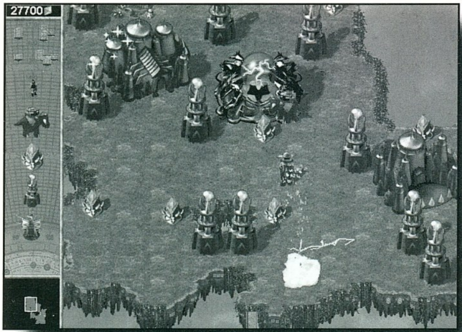
EGYSÉGEK

A három fúria típusnak megfelelően az egységeket is három csoportba oszthatjuk. Általánosságban elmondható, hogy a gyengébb lövegek általában bármerre tüzelhetnek, míg a pusztítóbbak csak meghatározott irányokba. Ezért az elhelyezésük érdekes, ugyanakkor megfontolandó feladat. Egységeket a hídelemek lezáratlan végeire is illeszthetsz, ha ott elérhető az energiaforrás! Az épületek és egységek felépítéséhez több típusú energiára is szükség lehet.

A NAP EGYSÉGEI (SZINT)

Golem (1) - tulajdonképpen szállító egység, mely egyaránt alkalmas a gejzírek kiaknázására, varázslatok begyűjtésére és használatára, valamint a papok cipelésére.
Sun disc Thrower (1) - rövid hatótávolságú fegyver, bármely irányba tüzel.
Sun cannon (1) - a négy égtáj irányába lövi ki nagy erejű lövedékeit
Sun workshop (1-3) - műhely a nap típusú egységek számára
Stone Tower (1) - védőegység,

egyfajta fal. Amíg kitart, blokkolja az adott irányból érkező lövedékeket.
Balloon (2) - funkciója megegyezik a léghajóéval, viszont mivel légi egység, mozgását nem kötik a hidak.
Whirlibase (2) - apró légi támadóegységeket küld a hatótávolságán belül elhelyezkedő ellenségekre. Szállítóegységeket nem támad.
Sun barricade (3) - visszaveri az adott irányból érkező lövedékeket, ugyanakkor a Te egységeid akadálytalanul lőhetnek át rajta.



A szél egységei (szint)

Wind Temple (1) - az energiaközpont.
Wind generator (1) - a szél energiáját adja tovább, hogy egységeidet a központtól távolabb is ki tudd rakni.
Sail Skater (1) - a leggyorsabb szárazföldi szállító egység. Funkcióját megtalálod a gólemeknél.
Wind Workshop (1-3) - műhely a szél típusú egységek számára.
Wind Tower (2) - fejlettebb védőegység mint a nap változat, mert az egyik irányból sérthetetlen!
Crossbow (2) - értékes és hasznos légvédelmi egység.
Air Ship (3) - impozáns légi transzport.
Devil Maker (3) - Dust Devil típusú, légi támadóegységeket termel. Ezek a rettegett lények sérthetetlenek, de csak tíz másodpercig "élnek".

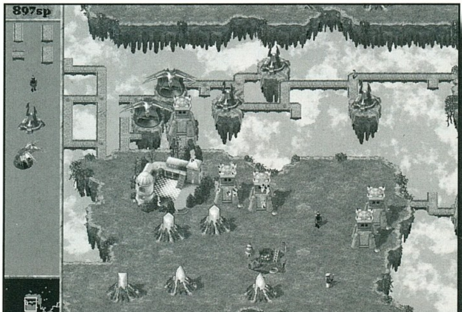
Az eső egységei (szint)

Rain Generator (1) - az eső energiáját adja tovább, hogy egységeidet a központtól távolabb is ki tudd rakni.
Acid Barricade (1) - mérgével elpusztítja a közelébe kerülő ellenséges egységeket.
Rain Workshop (1-3) - műhely az eső típusú egységek számára.
Ice Cannon (2) - szárazföldi, viszonylag gyenge tüzelőegység.
Ice Tower (2) - gyengébb mint a többi védőegység, de regenerációra képes. Varázslattal véglegesen megsemmisíthető.
Crystal Grab (2) - különleges szállítóegység, aki a konkurenciát (ellenséges transzport egységet) megtámadja és kifosztja!

Man`O`War (2) - légi medúzák gyártására szolgál. Ezek a lebegő lények legszívesebben a szárazföldi szállítóegységeket támadják.

Cloud Floater (3) - a legfejlettebb légi szállító egység, nehezen sebezhető.

Igazán bajban vagyok, amikor értékelnem kell a játékot. Jóllehet ez az első, valóban az Internetre készült program, tehát a maga nemében klasszikus, mégsem az igazi. Egyszerűen játszható, különleges stratégiai elemekkel dolgozik és hangulata is van, de valahogy mégsem tudott megfogni. Lehet, csak velem van a gond, mert elég rosszul viselem a feláldozott papok halálsikolyát és ez elveszi a kedvem az egésztől. Mondjuk a hidak építése sem túl élvezetes, holott mint említettem, az egyik legfontosabb. A grafika és a hangulat egész jó, sőt a kitalált világ is tetszik. Szívesen ellátogatnék ezekre a szigetekre, persze csak akkor, ha nem dúlja fel a belőlük áradó nyugalmat a háború.



Az Interneten való játékra ingyenesen az Activision szerverén van lehetőség. Továbbá a programhoz jár egy ingyenes, harminc napos trial account a demon.net-re, de ez Magyarországon nem sokat ér (UK only). Azért én felneztem a Netre, hátha, de egyszer sem találtam partnert, akivel játszhattam volna. Gondolom majd beindul a forgalom előbb vagy utóbb.

Lily
lilytm@usa.net

Info

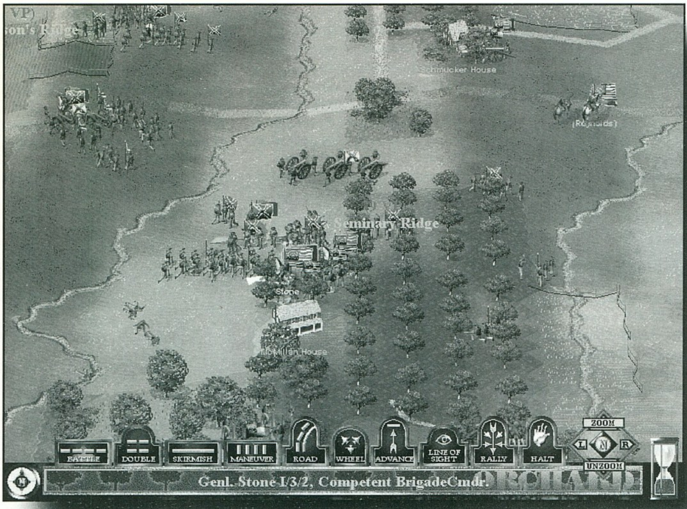
- Activision
- Activision
- Stratégia

- P90
- 15 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

82%

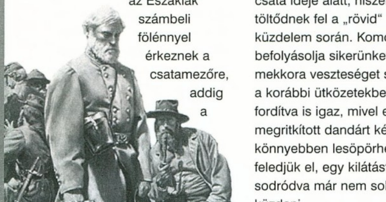
Gettysburg

A POLGÁRHÁBORÚ DÖNTŐ CSATÁJA



A lap hasábjain egyre szaporodó C&C klón tömegben felüdülést jelent az új köntösbe bújt North&South, ami ugyan jól jellemezhető a valós idejű stratégia szavakkal, mégis egészen más, mint amire általában ez a jelző felragasztásra kerül. Remélem sokan kedvet kaptatok ehhez a múlt hónapban bemutatott játékhoz, így népes tábora lesz ennek a két oldalon elterpeszkedő műkedvelő tábornokképzőnek.

A játékban harcoló felek nincsenek teljesen kiegyenlítve. Míg az Északiak számbeli fölénnyel érkeznek a csatamezőre, addig a Déliek seregében több harcedzett veterán katona áll csatarendbe. Az Északiak nagyobb létszámú, gyorsan mozgósítható lovassággal is fel van vértezve a több ágyú mellett. A túlerő és a történelmi tény, mely szerint az északiak győzelmet arattak nem teszik könnyebbé egyáltalán a jenkik oldalát sem. Bár részemről vonzóbbnak találtam a déliek szerepét, mert kis híján a valóságban is győzelmet arathattak volna.



Az összes dandárra nagy felelősséggel kell vigyáznunk a teljes csata ideje alatt, hiszen nem töltődnek fel a „rövid" háromnapos küzdelem során. Komolyan befolyásolja sikerünket, hogy mekkora veszteséget szenvedtünk el a korábbi ütközetekben. Ez persze fordítva is igaz, mivel egy korábban megritkított dandárt később könnyebben lesöpörhetünk. Tehát ne feledjük el, egy kilátástalan helyzetbe sodródva már nem sok értelme van küzdeni.

Ezt egyébként úgy oldották meg, hogy ha befejezel egy scenario-t. A különböző scenario-k lehetőséget adnak arra, hogy egy meghatározott ponton kapcsolódjunk be a háborúba. Ezeket befejezve továbbléphetünk a következő összecsapásra, amelynek szereplői és helyszíne attól függ, milyen kimenetele volt a csatának. A teljes gettysburgi csata és a scenario-k is játszhatóak a történelmi hitelesség többféle szintjén.

Egy összecsapást követően az eredmény függvényében folytatódik a történet. Amennyiben „teljes" történelmi hitelességet állítottunk be, akkor a következő ütközet, – amennyiben eredményünk lehetőséget ad rá – a történelem medrében fogja tovább sodorni a csapatokat. Mivel a nehézségi szint mellett az ellenfél meghatározó taktikáját is beállíthatjuk, a játékot számtalan változatban játszhatjuk újra és újra. Egy jó tábornok nemcsak saját katonáit ismeri jól, de az ellenfelét is. Nem árt a különböző scenario-kat mindkét oldallal kipróbálni, ha igazán jól ki akarjuk használni a terep és erőviszonyok adta lehetőségeket.

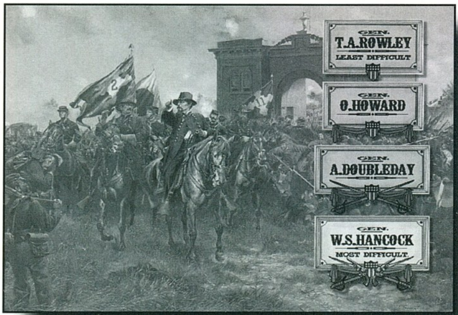
De milyen taktikai lépésekre kell ügyelnünk a győzelem felé vezető úton?

SORAKOZÓ!

Az ezred, mint legkisebb befolyásolható egység mozgatása és elhelyezése a legaprólékosabb figyelmet igénylő feladat. A legfontosabb, hogy ne maradjunk olyan pozícióban, mikor a hátunkat vagy a két szárnyat tűz éri. Ilyen esetben a morál intenzívebben kezd lehangolódni. Bár az egységeknek van némi önálló intelligenciájuk, ám ez csak abban segít, hogy az egyetlen támadóra forduljanak vagy elmeneküljenek. A morál sokkal jobban féken tartható, ha két oldalról másik egységünk zárja le a szárnyat és még jobb, ha az ezred parancsnoka is a közelben van. Ezek mind egy plusz morál kockát jelentenek.

A leggyakrabban használt felállás a sor (LINE), de nem mindig ez nyújtja a legkedvezőbb eredményt. Az egység gyors helyváltoztatására a menetoszlop (COLUMN) a legmegfelelőbb. Ilyenkor a harmonika dallamára vidám léptekkel masíroznak a katonák. Persze a lelkesítő dallamoktól elbódult és karnyújtásnyira menetelő oszlop rendkívül sebezhető. Csak akkor használjuk, ha sehonnan nem irányulnak ránk helyes kis piros nyíllal jelzett puska- vagy ágyúcsövek.

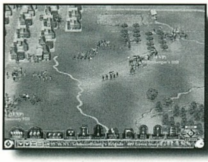
Hosszabb, komoly tűzerőt eredményez a csatasor (SKIRMISH), melyben laza sorban szétnyílik a teljes ezred. Ilyen felállásban azonban elveszítjük a szárnyak



védelméből adódó plusz morált, annak ellenére, hogy a szárnyak érzékenysége nem csökken.

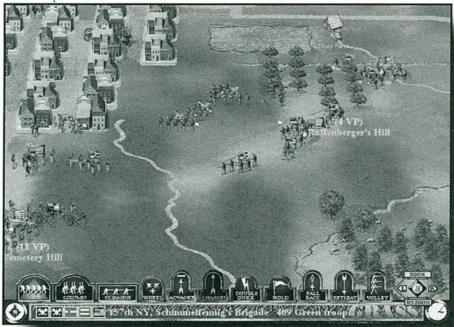
Tartalékold az erőt (Luke)!

Olykor lehetőségünk van egy, a közelben lévő hadtestől egy-egy ezredet bevonni a csatába. Ezeknek a tartalékoknak a gyengítése viszont kihathat a másik hadtest következő ütközetére, amit érdemes megfontolni. Tartalékot viszont képezhetünk saját egységekből is. A harcoló ezredek mögött felállva egyrészt a fronton lévők morálja is nő, másrészt pedig a hátráló (FALL BACK) ezredet gyorsan felválthatjuk vele.



Rohaaam!

Ha a morállal jól állunk és némi túlerővel is bírunk a szemben álló ezreddel szemben, akkor könnyen meghátrálásra késztethetjük egy rohammal (CHARGE!). Fontos, hogy parancsnokunk a közelben lehet, hiszen ő mutat ilyenkor kardjával a követendő irányba, valamint az sem árt, ha elég közel vagyunk az ellenséghez (csak hogy ne kelljen



olyan sokat szaladni).

Persze ez a mi morálunkat is csökkenti, a megnövekedett sebezhetőség és a futás fárasztó - ám sokszor hasznos- volta miatt. Ha távolabbról indulunk akkor komoly sortűznek (VOLLEY) tehetjük ki magunkat. Ilyenkor az egész ezred leáll a puffogtatással és egyszerre célzott sortüzet nyitnak a feléjük vadul rohanó szerencsétlenekre. A morál az inflációval ellentétben kezelhető.

A morál csökkenése az ezred megfutamodásához vezet, ezért vigyázni kell, hogy az ingatag harci kedv minél tovább fennmaradjon. A tapasztaltabb egységek jóval nagyobb terhelést elviselnek, ezért ők képezzék a támadás gerincét. A zöldfülüeknek adjunk meg minden adható morál bónuszt, hogy megfutamodásukkal ne veszélyeztessék bajtársaikat.

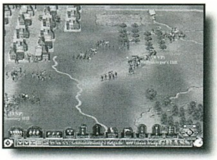
Ilyenek a terep adta fedezékek, a szárnyak és a hát védelme, a parancsnok közeli lelkesítő szavai. A gyorsított menet illetve a futólépés (DOUBLE QUICK) szintén komoly morálvesztéssel jár, ám megállás után hamar visszatér a jótékony vérszomj. Tehát bátran alkalmazzuk ezeket is, de még olyan helyen álljunk le (HALT), ahol nem kerülünk azonnal tűz alá.

A mozgó egységet azonnal állítsuk le ha tűz alá kerül, főleg ha kedvezőtlen irányból. Ilyenkor automatikusan viszonozni fogják a tüzet. Nem kell félni a visszavonulástól és a hátrálástól sem. Sokkal jobb, mintha az egység megfutamodna.

A tüzérség

Amellett, hogy ebből az egységből mindig kevesebbel rendelkezünk, mint amennyit elegendőnek tartanánk, a tüzérség fontos eszköze a gyalogság támogatásának. Tudtommal a valóságban kissé másképp állították fel az ágyúkat – több száz méteres sorban egy dombtetőn –, mint ahogy a játékban szerepel, de ennek nyilván kezelhetőségi okai vannak.

A tüzérség annak ellenére, hogy nagyobb hatótávolságú, nem árt ha minél közelebb van a célzott területhez. Mindig igyekezzünk jó kilátású magaslatokra helyezni. Az ellenfél ágyúit a saját oldalunkra tudjuk állítani, ha a gyalogság foglyul ejti. Ez jól jöhetne, de szerintem ezt



csak a legkönnyebb fokozaton, ill. multiplayer-ben lehet kivitelezni. A gép jól vigyáz a tüzérségére. A célzást nem kell mindig a gépre bízni, a célpontot kijelölve a 'T' billentyűvel manuálisan is megadhatjuk a megzavarni kívánt ezredet. A sereg előrenyomulásával ne feledkezzünk meg a tüzérségről sem, mindig egyre jobb helyekre rakjuk! Ha a közelben általunk nem irányítható ágyúink is vannak, akkor hasznos lehet a közelükben eldönteni az ütközetet.

Ebben a játékban nemigen lehet kivetnivalót találni. Mostanában láttam egy azonos témájú filmet, ami hatalmas csatajelenetekkel mutatta be a gettysburg-i csatát. Meggyőződhettem róla, hogy a játék rendkívül jól adja vissza az események hangulatát, látványát. A filmből is kiderült, hogy a Cemetery Hill és a Little Round Top nem piknikezésre való hely 1863 július 3-án. Longstreet nem véletlenül aggódott.

A játék nincs túlbonyolítva semmilyen fölösleges részlettel, jól átgondolt kezelését hamar meg lehet szokni. Megelégszik bőven egy P100-assal, 16 MB RAM-mal ami napjainkban nem nevezhető komoly igénynek.

Biztosra veszem, hogy a Sid Meier nevével fémjelzett játékokban ezentúl sem kell majd csalódnunk, úgyhogy amíg kézbe nem vehetjük az Alpha Centauri-t, addig is rohanjuk le a Jenkiket.

Lázi

Info

- Electronic Arts
- Firaxis Games
- Stratégia

- P90
- 45 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

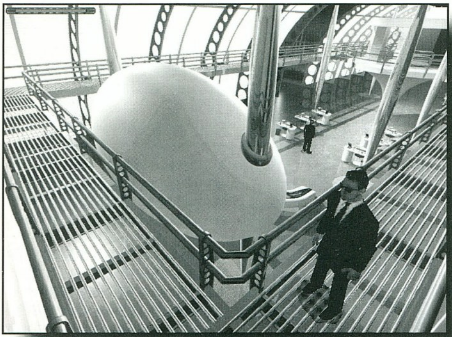
◆ North & South

91%

Man in Black

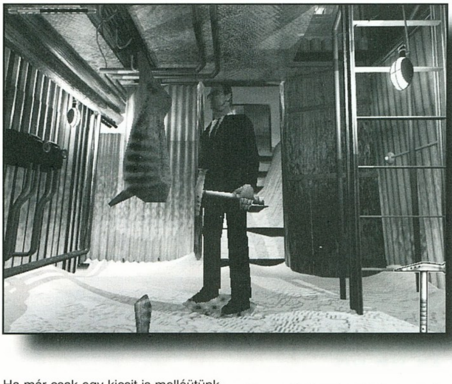
NEM CSAK A CÍM SÖTÉT

A játékfejlesztő cégek egyik kedvelt szórakozása a nagysikerű filmek számítógépes adaptációjának elkészítése. Ezeket a játékokat általában sokan megvásárolják, hiszen akinek tetszett a film, az biztos szívesen kipróbálja, hogy állná meg a helyét a főszereplő személyében. Sajnos eddigi tapasztalataim azt mutatják, hogy ennek ellenére nem árt száz mérföldnyire elkerülni ezeket az alkotásokat. Hogy miért? Nagyon egyszerű: ha a cégek azt akarják, hogy az emberek megvegyék a játékaikat, akkor röviddel a filmpremier után piacra kell dobni a feldolgozást is. Itt nem lehet szó csúszásról, mert egy idő után elül az érdeklődés, és a kutya sem fog törődni velük. Ezért általában csak összecsapnak valami fogyasztható dolgot, aztán dörzsölgetik a markukat, hogy milyen ügyesek voltak. No, ez a Man in Black-re százszorosan igaz. Ilyen „alkotást" már évek óta nem láttam!



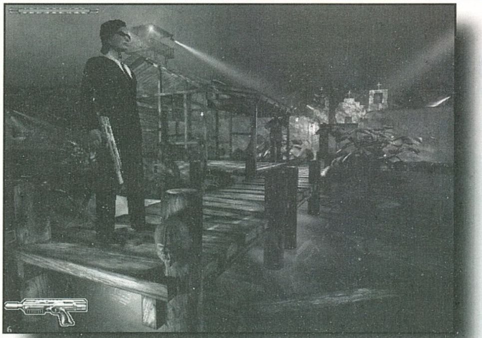
Lássuk csak, miről is van szó. Először is, a fejlesztők nem tudták eldönteni, hogy mit is akarnak. A játék stílusát tekintve egy Alone in the Dark-szerű mászkálós kalandnak tűnik. Azért csak tűnik, mivel a kinézeten kívül nem sok köze van ahhoz. Egyrészt túl sok benne a lövöldözés illetve verekedés, másrészt a feladatokban sincs semmi ötlet. Vagy nevetségesen egyszerű idiótaságokkal rabolják fölöslegesen az időnket, vagy pedig irreálisan nehéz vagy még inkább logikátlan, nagyrészt szerencsén alapuló fejtörőket kell megoldani.

A kezelés is pocsékul lett kitalálva. Egyrészt az irányíthatóság erősen megközelíti a nullát – a fegyverekkel való célzás egy kisebb türelemjátéknak is beillik, lévén, hogy ha csak egy pixellel is tovább fordulunk a kelleténél, már csak a levegőt szórhatjuk tele ólommal, az ellenfelek meg vígan mosolyogva lemészárolnak minket –, másrészt akad néhány funkció, ami vagy teljesen használhatatlan, vagy fölöslegesen bonyolítja a dolgokat. Például verekedés közben az oldallépés gyakorlatilag értelmetlen. Ha valakit meg akarunk ütni, azzal pontosan szembe kell fordulnunk.



Ha már csak egy kicsit is melléütünk, nem érünk el vele semmit. Ez így teljesen oké is lenne, csakhogy az ellenfelek nagy része hihetetlenül gyorsan körbe tud minket ugrándozni, mi meg olyan csigalassúsággal tudunk csak utánuk forogni, hogy ember legyen a talpán, aki akár egy újszülött csecsemőt is le tud nyomni sérülés nélkül. Időnként egyébként hasznos lehet körbeszaladni az ellent és hátulról meggyepálni, mert van, amelyik olyankor lemerevedik egy kis időre, másokat meg egyszerűen csak folyamatosan rugdalni kell, míg birka módra közeledni próbálnak felénk.

Aztán ott van a tárgylerakás funkció. Tekintve, hogy a tárgylistánk soha nem fog betelni, ezért azzal nem kell foglalkoznunk, hogy hú, ettől a pisztolytól meg kell szabadulni, mert úgysincs hozzá lőszerem, de itt van egy vadászpuska, ami sokkal erősebb. Épp emiatt a kihasználatlanság miatt van az, hogy hosszú napokat töltöttem el pl. a második küldetésben egy kapu előtt ácsorogva, ahol bizonyos rendszer szerint le kellett nyomni a kőlapokat. Nem okozott problémát a megoldás kitalálása addig, míg megszereztem három diszket, amire szükségem volt, és egy iratot ami leírta, hogy az egyes diszkekhez milyen kombináció tartozik, de aztán ugrálhattam ott az ajtónál amennyit csak akartam, lengethettem a kezemben a lemezeket, a legtöbb amit elértem az volt, hogy egy alkalommal beszorultam egy sarokba és nem tudtam kimászni. Aztán egyszer véletlenül mégis eljött a megvilágosodás perce. Megmutattam a játékot Pirosnak, a kedvenc barátnőmnek, hátha ő tud valamit segíteni, és be is bizonyosodott, hogy a tapasztalat hiánya nem mindig hátrány. Kicsit nehezen tudta megszokni a kisleány az irányítást, így néha nem a megfelelő gombot nyomta meg. Így történhetett meg az is, hogy egy alkalommal lerakta a földre a kezében tartott tárgyat. Hát persze! Nem használni kell azt az átkozott



diszket, hanem lerakni a kör közepére! Damn! Ilyen idiótaságok miatt szívtam ezerszer annyit, mint a Monkey Islandban a nehéz fejtörőknél.

Azokról a dolgokról már szinte beszélni sem érdemes, hogy egy csapóajtó felnyitása ebben a játékban a legbonyolultabb dolgok közé tartozik, mert nem lehet tudni, hogy el lehet-e végezni egyáltalán a cselekvést, vagy csak egy icipicit odébb kell mennünk, mert ez a hülye szereplő nem tudja, hogy onnét is eléri a kilincset, ahol most áll. A számítógépeknél meg kezdetben a legnagyszerűbb kódtörők is elakadhatnak, mert a password ablakocskában nem egészen mindegy, hogy hova klikkelünk (egyébként a kód: Daisy.) Vagy ott van a szerencsétlen Sakmannak az esete, aki azon szívott vagy fél órát, hogy nem jutott eszébe, a játék elején nem kimászni kell egy

szemetes konténerből, hanem kirúgni az oldalát. Hurrá!

Szóval a MIB nem valami nagy szám sem kaland, sem akció téren. Akkor miért lenne érdemes foglalkozni vele? Talán a grafika miatt? Nem t'om, ki hogy van vele, de én nem igazán rajongok a

renderelt dolgokért. A hátterek nem olyan rettenetesek, de az emberek mozgatása botrányosan gyenge. Még egy rajzolt mozi is sokkal élethűbb tud lenni, mint egy ilyen-olyan rendercsoda, bár mostanában már kezdem elismerni, hogy abban is lehet nagyot alkotni. Látta már valaki a Blade Runner animációit? Hát az valami észveszejtő. De hogy a stílusnál maradjunk, megemlíthetem még a Resident Evil-t is, ami ugyan 3D gyorsítót használ, de nem hiszem, hogy egy ilyen kártya nélkül ne lehetne normális dolgokat csinálni.

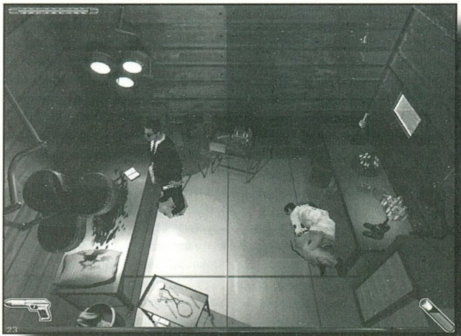
Ellenérzéseimet félretéve hiába próbálok bármilyen objektív lenni, ebben az esetben úgysem tudok semmi pozitívumot felfedezni. Oké, biztos nagyon félelmetes lehet három méter magas alienek ellen hadakozni, de azért kétlem, hogy ez indokolhatná, hogy az összes szereplőnek olyan a járása mintha a nadrágjába rottyantott volna. Az ugrás meg aztán! Hát az annyira rossz, hogy szinte már tetszik. Versenyt rendeztem pár ismerősömmel, hogy helyből elrugaszkodva, a lábak behajlítása nélkül ki tud messzebbre „teleportálni", de egyikünk se tudta megközelíteni a MIB teljesítményét.

A hanghatások sem különösebben kiemelkedőek, hacsak nem kiemelkedően rosszak. Valami rettenetesen gyenge minőségű a digi, tele van háttérzajjal, ami annál kellemetlenebb, mivel nem lehet kiíratni a dialógusokat (mondjuk azért a három párbeszédért és öt valamire való benyögésért nem olyan nagy kár, de azért mégiscsak!).

Aztán már nem sok minden marad: mindössze az átvezető animokról nem beszéltem még. Nem lett volna rossz ötlet, hogy rajzfilmszerű jeleneteket raknak be az egyes részek közé, de még ezt is sikerült elrontaniuk. Túl kevés van belőlük, túlságosan egyszerűek és fantáziátlanok, túl sokáig tart, amíg betöltődnek és túlságosan unalmas huszadszor is végignézni ugyanazt a meghalást (mert azt aztán sokszor lehet látni).

Összességében nem sikerült SEMMI valamirevaló erényét felfedezni ennek a játéknak. Azt ugyan be kell vallanom, hogy a filmet nem láttam, de esküszöm, sokáig fontolgattam, hogy elmegyek megnézni. Csak aztán ahogy egyre többet foglalkoztam ezzel a förmedvénnyel, a ráfordított idővel egyenes arányban vesztettem el a hajlandóságomat arra nézve, hogy kiadjak több száz forintot egy olyan mozi megnézéséért, ami amúgy nem érdekelt volna. Mellesleg én mint régi kalandjátékos azt vallom, hogy egy játéknak önmagában véve is meg kell állni a helyét, nem pedig egy filmnek vagy könyvnek a hírnevéből kell táplálkoznia.

Bird



Info

- Gremlin
- Ascaron
- Kaland

- P90
- 32 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Alone in the Dark
- Resident Evil

50%

Pax Imperia

AVAGY "ÚJABB KIHÍVÁS A MASTERS OF ORION II-NEK?"

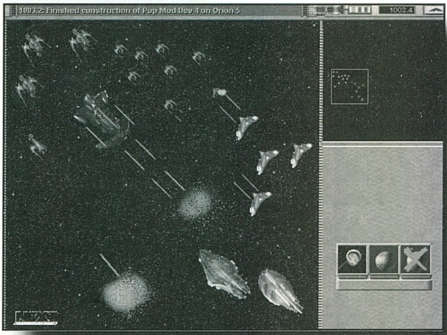
Két dolgot kezdek egyre világosabban látni az utóbbi időben: az egyik, hogy meglehetősen nehéz dolog lehet űrstratégiát csinálni a Masters of Orion II után, a másik, hogy egy programozó csapat legfontosabb embere a designer. Ez utóbbi talán kissé meglepő állításnak tűnhet, hiszen ő "csak" kitalálja a játékot, míg a többiek dolgoznak (sokszor éjt nappallá téve), de a verseny ide vezetett: szinte minden program tökéletes grafikai, zenei és általában programozási szempontból – szerintem a különbséget ma már egyre inkább a designer ötletessége és képességei jelentik! Az első pontra utalva pedig csak annyi megjegyzésem van, hogy pontosan emiatt veri az Orion a versenytársakat… Csak akkor derül ki, mennyi apróságra gondoltak a fejlesztők a Microprose-nál, amikor az utódok a szebb külcsín ellenére is messze gyengébbek az ő játékuknál!

Valahogyan így van ez a Pax Imperia esetében is…

Bár – ha jól tudom – itt még egyéb tényezők is közrejátszottak! A program ugyanis számos késleltetés és félbeszakítás után jelent meg, alighanem a készítők gárdája is többször lecserélődött. És ez sajnos rányomta a bélyegét a játékra: úgy tűnik, mintha egy igen jó képességű csapat elkezdte volna, megvalósította volna ötletei egy részét és ezután kapkodva lezárták volna a programot, éppen csak beledobálva mindent, ami az Orionban is megvolt – de különösebb rendszer nélkül. Szerintem az utóbbi időkben amúgy is csökken a stratégiai játékok népszerűsége, és ilyenkor csak az egy-két legjobbnak van esélye a sikerre. Ilyen háttér mellett az erőltetett befejezés már meg is pecsételheti a játék sorsát! Bár a kiadó szempontja is érthető: a ki nem adott játék a legnagyobb veszteség…

A Pax Imperia is a klasszikus alapsémára épül: X darab faj verseng a Galaxisban a hatalomért, a játékos feladata, hogy fegyverrel, diplomáciával, esetleg kémkedéssel győzelemre segítse a saját népét a többiek rovására (vagyis magyarul, irtsa ki azokat). Természetesen lehetőségünk van saját faj generálására is, ha az előregyártottak nem felelnek meg kényes ízlésünknek – bár itt sokkal kisebb a szerepe a fajok tulajdonságainak, mint mondjuk az Orionban volt. A játék alaprendszere real-time, úgy tűnik mindenki egyetért abban, hogy ez a jövő útja! Természetesen itt is lehetőség van a játékmenet teljes leállítására (\ gomb), miközben kiadhatjuk parancsainkat – ugyebár ismerős a rendszer valamelyik magyar játékból?

Abban sem találunk sok újdonságot a játékban, hogy "képernyőkből" épül fel, ahol egy-egy fontosabb



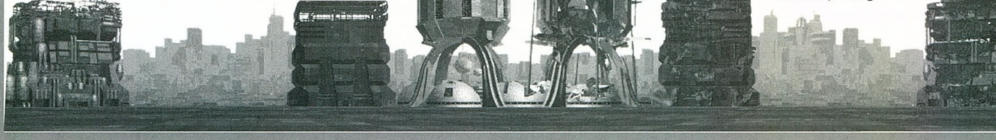
tevékenységcsoportot irányíthatunk. Ezeket a funkcióbillentyűkkel érhetjük el:

ESC - Opciók, mentés, töltés stb.
F1 - Univerzum nézet
F2 - Szektor nézet
F3 - Kutatás
F4 - Flotta nézet
F5 - Pénzpolitika
F6 - Külpolitika
F7 - Bolygófelszín nézet
F8 - Hajótervezés
F9 - Csata
(A csaták idejére az idő megáll, így nem fordulhat elő két csata egyidőben!)

A fajok és a képernyők részletes leírása megtalálható a gépkönyvben, de a játék kezelése amúgy sem túl bonyolult, így magától is rájöhet szinte mindenre az ember. Az ikonokból mindig csak annyi aktív, ami éppen értelmes funkciót hordoz, ezek magyarázata pedig megjelenik a képernyőn, ha föléállunk a kurzorral… Amire pedig ennyi segítséggel sem lehet rájönni, arra úgy is sort kerítek a tippek során!

De mielőtt erre rátérnék, nézzük gyorsan végig, miben is ad újdonságot, ill. miben marad el a Pax Imperia az Orionhoz, illetve az Imperium Galacticához képest! Vegyük előre a hiányosságokat:

- teljesen kimaradt a választások rendszere a programból! Persze itt nem arra gondolok, hogy pontosan le kellett volna másolni, ami az Orionban volt, de VALAMI nem árt, ami lerövidíti a játék unalmas részét! Unalmas részen azt értem, amikor már egyértelmű, hogy mi fogunk nyerni (messze erősebbek vagyunk, mint a többiek akár együttesen is), de kénytelenek vagyunk még napokig irtani a többieket, hogy megnézhessük a végső animációt. Amíg érezzük a kihívást (és nem vagyunk elsöprő túlerőben), addig

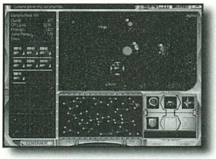


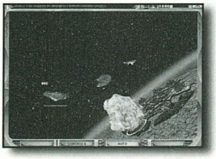
szívesen kísérletezik az ember, de a játék vége felé már csak tarolás szokott lenni minden csata! Ez a probléma részben megvolt az Orionban (ha nem éltünk a választási lehetőséggel) és a Galacticában is!

- a hajók átirányítása is hasznos funkció volt (amikor a legyártott hajók azonnal elindulnak egy adott bolygóhoz). Ugyebár így lehet gyorsan és kényelmesen összeszedni flottákat... Itt ez is kimaradt...

- nem történik semmi váratlan "esemény" a nagy irtás közepette! A Galactica ezt a sztorival próbálta megoldani, az Orion pedig apró kis történésekkel (híradóval) – mindkét módszer jó, a lényeg, hogy valamivel oldjuk az állandó csatázás egyhangúságát!

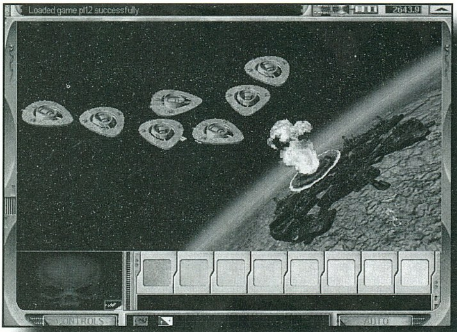
- a kémkedés megoldása a Pax Imperiában számomra követhetetlen volt! A gépkönyv szerint bolygóink ún. "kémkedési pontokat" termelnek, amit majd felhasználhatunk különféle akciókra. Ez eddig OK, de miért termel minden bolygó egy-két pontot (néha negatívat), amikor a találmánylista alapján több százat kellene? A termelési és a kutatási pontokkal minden rendben is volt, azok nagyjából a várt nagyságrendben termelődtek – a kémkedésnél egyszerűen programozási hiba történt volna? A másik gondom az volt, hogy mindig csak egy akciót lehetett





lebonyolítani, vagyis ha több ellenfelünk volt, akkor is csak egyet piszkálhattunk ilyen módon. Ehhez hozzájött még, hogy a siker esélye elég kicsi volt, így azután ezeket a megoldásokat nem nagyon használtam...

- hasonlóképpen elszomorított a diplomácia kidolgozatlansága is! A három játékból itt az Orioné a pálma, de a Galacticában is volt legalább lehetőség a párbeszédre és a viszony változásának nyomkövetésére! Itt szinte semmi... Felajánlhatunk 5-6 opciót, amit vagy elfogadnak vagy nem. Ráadásul semmi visszajelzés nincsen arról, hogy éppen mennyire utálnak bennünket. Az külön furcsa volt, hogy nehezebb szinteken amint találkoztam egy fajjal, azonnal háborút üzent minden különösebb ok vagy indoklás nélkül. Így aztán a



diplomácia használata legtöbbször annyiban merült ki, hogy nézegettem kivel is vagyok éppen háborúban!

- csata közben nem kapunk semmilyen infot az ellenfél hajóiról (a sajátunkról sem, de ott még van esélyünk, hogy emlékszünk, mit is raktunk fel rá). Így aztán csak annyit látni, hogy mi piros bogyóval lövöldözünk, ők meg kékkel lődöznek vissza, de nem igazán lehet tudni, kinek milyen fegyvere van! Persze emiatt nem tudjuk megbecsülni a lőtávot és az alkalmazandó taktikát sem! Mindkét elődnél erre lehetőség volt és így a tűzerőt a veszélyes hajókra lehetett koncentrálni...

- a legsúlyosabb hiba, hogy nem tudjuk elfoglalni a bolygót csak lerombolni (van egy lehetőség a kémkedésnél, de az elég ritkán jön be)! Szóval nincs földi harc, nem szerezhetünk ilyen módon új technológiákat... Ez nagyon komoly probléma! Nem azt mondom, hogy egy Imperium Galactica szintű földi harc kell, de minimum az Orioné...

- kevésnek találtam az animokat a játék során – összesen hármat láttam (az introt és a végső animot leszámítva). Ezek minősége sem volt túlságosan magával ragadó! Az intro egész jó volt, a többi inkább közepeske...

- még egy bosszantó programozási hiba tűnt fel nekem: néha egyes hajók "beragadnak", nem tudnak megmozdulni! Ez két dolgot is jelenthet: vagy nem képesek ugrásra (0 a megtehető távolság), vagy – ami még rosszabb – a szektoron belül is képtelenek mozogni. Ez utóbbi esetben nincs más hátra, mint megkeresni azt a hajót, ami miatt a flotta mozgásképtelen és szétszedni (SCRAP)! Ez persze főleg akkor idegesítő, amikor "legendary" a legénység szintje... Az első esetben még használhatjuk a hajót a szektor biztosítására, de előbb-utóbb itt is a szétszerelés lesz a megoldás!

Miután ennyi negatívumot találtam a játékban, joggal felmerülhet a kérdés, hogy minek foglalkozom vele egyáltalán? Nos, nemcsak azért, hogy cikk legyen róla, hanem mert volt néhány (szám szerint nem sok, de lényeges) pozitívum, ami miatt egészen jól elszórakoztam ezzel a játékkal. Nézzük most röviden ezeket:

- ötletesnek tartottam az "aktív ikonokat". Ha egy ikonra állunk elkezd szépen animálgatni – ez ötletes megoldás és ráadásul szép is!

- szépnek találtam a grafikát. Elsősorban az űrharc tetszett, de a találmányok animációi is jók.

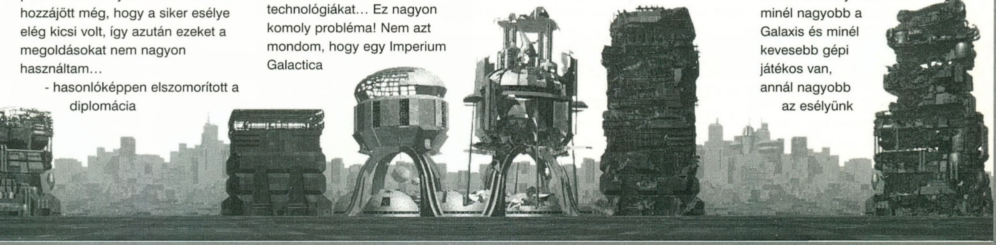
- rengeteg – és többnyire hasznos – találmány van a játékban! Ez összesen több mint 300(!), ami bizony elég tág teret enged a fejlesztgetésnek és a hajótervezésnek. Mellesleg itt is megmutatkozott az emberi intelligencia fölénye: a gép több mint százféle hajótípussal kísérletezett, én mindössze tizet építettem, mégis ronggyá vertem az ő flottáit! Volt egy ugrásra képtelen hajóm, amit 26%-ra lerombolták és jött egy 8 csatahajóból álló ellenséges flotta és megtámadta. Nos, elég jó hajó volt, "legendary" legénységgel, mégsem sokat adtam volna értük ebben a csatában – mégis megnyerték!

- nagyon ötletesnek tartom az aknák és az aknazár megvalósítását az űrcsatában! Egy ilyen módon védett bolygóhoz elég nehéz odajutni és az űrbázisok közben elég rendesen megszórják a támadókat...

- de ami a legjobban tetszett, az a hajótervezés és továbbfejlesztés megoldása volt! Főleg az dühít, hogy szinte pontosan ugyanezt találtuk ki a... szóval egy éppen készülő játékban! A rendszer lényege az, hogy hajóterveket készítünk és eszerint gyártunk hajókat. Ha változtatjuk a tervet, akkor az új séma alapján egy űrbázison (csökkentett költséggel) felújíthatjuk a régi hajókat is. Így nem kell kidobni egyetlen régi hajót sem, sőt érdemes vigyázni rájuk, mert sokkal gyorsabban felújítható egy hajó, mint amennyi alatt elkészül! Egyszóval dühít, hogy nem mi leszünk az elsők evvel a rendszerrel...

Ennyit szerettem volna elmesélni a program pozitív és negatív tulajdonságairól, most nézzünk néhány apró tippet!

- mivel már említettem, hogy a többi faj elég agresszíven viselkedik (vagyis azonnal belénk köt), nehezebb szinteken egyetlen esélyünk, hogy viszonylag nyugalmas helyen kell kezdenünk. Nyilván minél nagyobb a Galaxis és minél kevesebb gépi játékos van, annál nagyobb az esélyünk



erre... Ha már kb. 10-15 bolygónk van és mindegyiken van alapszintű védelem, akkor kezdhetünk el ugrálni... izé... támadni.

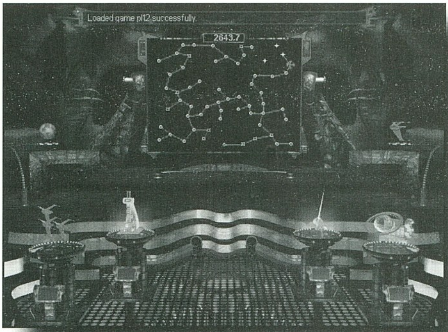
- a másik ok, ami miatt vigyáznunk kell, hogy a bolygók védelme aránytalanul erős! Tehát az első legyártott rombolóinkat egy sima 1-es szintű rakétabázis leszedi mint a pinty! Cirkálónál kisebb hajókkal nem is érdemes menni, de még így is óriásiak a veszteségek (főleg ha nem csak rakétabázis van ott!). Igazán csak csak csatahajókkal lehet majd bolygókat foglalni, ezt viszont nem tudunk elég sokáig építeni... Ha tehát mindjárt a játék elején egy másik játékos mellé kerülünk, akkor sem tudjuk leszedni a főbolygóját, mert a rakétabázisa röhögve elhárítja támadásainkat. Mi viszont csomó energiát és pénzt beleölünk a háborúba és a többi faj közben leköröz bennünket!

- űrcsatánál számomra érthetetlen okok miatt 5-10 másodperc után BEKAPCSOL az "auto fight"! Akkor is ha már adtunk parancsokat! Erre vigyázni kell, mert a hajóink megindulnak előre és – általában – ott is vesznek a csatamezőn! Persze ennek az opciónak is van értelme, de csak ha már nincs ellenséges bázis csak az aknák (ezt ugyanis elég sikeresen irtja a gép is) – ilyenkor már akár ott is hagyhatjuk a csatát (bár az idő úgyis áll, így mást sem nagyon tudunk csinálni).

- űrcsatánál a másik fontos észrevételem, hogy néha (nem tudom miért) az űrállomás fegyvereinek hatótávolságán BELÜLRE teszi a gép a hajóinkat! Persze ehhez az is kell, hogy az állomáson "extended" hatótávú fegyverek legyenek, de a játék vége felé találkozunk majd ilyenekkel is... Szóval ha ilyenkor elalszunk, akkor egy pillanat alatt komoly veszteségeket szenvedünk! Ezért minden űrcsatánál az legyen az első dolgunk, hogy leállítjuk az időt és a hajókat a lehető legtávolabb visszük a bolygótól (a bal felső sarokba)! Ha felmértük a várható ellenállást, akkor majd szépen előmerészkedhetünk...

- mindig érdemes az ellenfelet fokozatosan felőrölni! Vagyis nem kell azonnal a bolygó közelébe menni! Intézzük el először a kijövő vadászokat (ezek veszélyesek), majd a közeli fegyverekkel folyamatos aknairtást végezve az űrbázis és a rakétabázis következhet. Utoljára hagyjuk a (most már) gyenge vadászbázist és a fegyvertelen akadémiát, illetve dokkot.

- kiemelt szerepe van a vadászoknak, illetve az őket hordozó hajóknak! 8-10 erős hajó a megfelelő vadászokkal a fedélzeten szinte mindent elpusztít - minimális veszteséggel! Ha a csata elején



lepucoljuk velük az űrbázist és a rakétabázist, akkor a maradék már szinte gyerekjáték... Ráadásul segítenek az ellenséges vadászrajok megtizedelésében is!

- a hajók felszerelésénél nem csak a pusztító erőt érdemes nézni! Nagyon fontos a tűzgyorsaság (például aknairtáshoz) és a hatótáv is! Általában mögénk csak vadászok fognak kerülni, így oda (és oldalra) nagy tűzgyorsaságú és hatótávú ágyúk kellenek. Bombákból untig elég egy, ezekre úgyis csak a védtelen bolygónál lesz szükség. A játék vége felé már ezt is elhagyhatjuk, amikor olyan ágyúink lesznek, amikkel hajókra és a bolygófelszínre is lehet támadni... Ne felejtsük el a javító és aknafelismerő rendszereket sem!

- a terjeszkedés stratégiájánál a legjobb az Ascendancy rendszerét követni: a flottánk mögött MINDEN lehetséges szektort felderítünk és gyarmatosítunk. Mivel az ugrás mindig csak adott szektorokba történhet (az ugrási lehetőségek egy ágas-bogas mozgási "fát" eredményeznek), elég egy védő- és egy támadóflottát felszerelni. A védőflotta lezárja azt a szektort, ahonnan a hátországunk elérhető lenne, a támadóflotta pedig kiirt minden világot, ami innen nyílik. Ha végeztünk, eggyel előrébb lépünk és így tovább...

- érdemes időnként figyelni a tanácsadóink, illetve szektorkormányzóink lelkivilágára is! Ezeket ugyanis átállíthatják és ilyenkor negatív(!) módon járulnak hozzá a teljesítményünkhöz. Ilyenkor a tanácsadók szerepére az adott feladatra legjobb szektorkormányzót érdemes kinevezni, a szektorban pedig egyszerűen kirúgással oldhatjuk meg a problémát. Az ellenfelek szeretik ezt a szemétkedést, de szerintem nem éri meg a fáradtságot, mivel könnyű kivédeni. Akkor már jobban megéri egy jó kis csatahajóba ölni a pénzt...

- a régebbi (már nem használt) hajóterveket ki lehet törölni, bár esetleg összehasonlításra még jók lehetnek. Hajóknál a 180-200-as erő már jó érték, bár nem tudom, a vadászokat is beszámolja-e a program vagy csak az ágyúkat. Sajnos a vadászok elég sok helyet foglalnak, de megéri...

- bolygóknál a 2000-3000 körüli "construction" és "research point" értékek lesznek elérhetőek a játék vége felé. De – mondjuk – az űrhajógyártás sebessége nagymértékben függ a dokk szintjétől is! Már említettem, hogy a kémkedési pontoknál ez az érték erősen nulla közeli volt, szerintem egyszerűen programozási hiba miatt...

- a bolygóknál a pénzbevétel is igen fontos! A szorzószám, ami a gazdagságot határozza meg, csak hozzávetőleges érték, mivel a jól lakható (zöld) bolygók adják csak be a teljes pénzt az államkincstárba! A sárga (nehezebben lakható) bolygóknál csak 50% kerül hozzánk, a pirosaknál pedig csak 10%. Így aztán mondjuk egy 3x szorzóval rendelkező zöld bolygó egy 6x-os sárgának, vagy egy 30x-os pirosnak felel meg (ilyen már nincs is!). Összefoglalva: először a jól lakható bolygókat próbáljuk meghódítani, mert onnan lesz pénz!

- a bolygóknál nem teljesen határozhatjuk meg, mi is legyen a következő felépítendő épület! Csak stratégiát adhatunk meg, hogy mire koncentráljon a bolygó (mondjuk a kutatásra) – ilyenkor a gép szépen elrendezi a listát, előreveszi a kutatási pontokat termelő épületeket és utána visszatér az alapstratégiához (azt építi, ami a leggyorsabban befejezhető). Én jobb szeretem a teljes szabadságot, de elismerem, hogy ez okos egyszerűsítés...

Körülbelül ennyi jutott eszembe... Végezetül gyorsan összefoglalom még, mit is gondolok erről a játékról! A grafika egész jó, a zene és az effektek is elcsúsznak (bár elég messze vannak Newtex műveitől az Imperium Galacticában). A játszhatóságról elég vegyesek a benyomásaim: brilliáns részek váltakoznak egészen elnagyolt és rosszul kivitelezett megoldásokkal! Mindenképpen kicsit elkapkodott benyomást kelt - sajnos. Meglett volna a lehetőség, hogy letaszítsa a Masters of Orion II-t a trónról, de ez nem sikerült. Az a néhány szuper ötlet, ami viszont tagadhatatlanul benne van megmenti a középszertől - szerintem érdemes eljátszogatni vele egy-két hetet! Játékkészítőknek pedig kötelező darab, mert vannak benne másolásra érdemes részek!

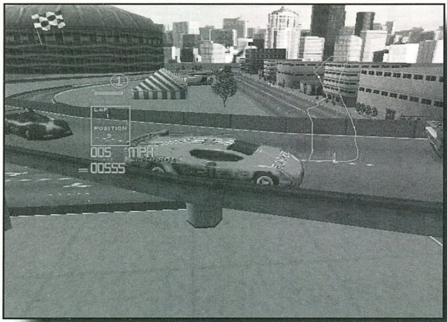
Pellus

INFO

● THQ	■ P133	◆ MASTER OF ORION
● CRYO	■ 170 MB HD	◆ ASCENDANCY
● STRATÉGIA	■ 16 MB RAM	◆ IMPERIUM GALACTICA
	■ SVGA	
	■ 6X CD	
	■ SB COMP.	

82%

X-Car - Experimental Racing



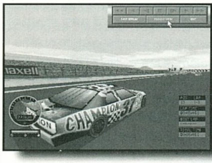
A Bethesda Software céget már jól ismerhetjük grafikailag alulfejlett 3D-s programjairól. Úgy döntöttek, most sem kímélnek minket, úgyhogy ismét megajándékoztak bennünket egy új csodával, az X-Car-ral. Nem mondom, azért itt már látszik, hogy sokat tanultak a fiúk, de a 3Dfx támogatás ellenére ez még mindig édes kevés. Egy autóversenyről van most szó, ami a maga (nagyon szuper, nagyon gyors) kategóriájában újat próbál elénk tárni.

Azt hiszem lehetett érezni az előző sorokból, hogyan is vélekedek erről a játékról. Nem sok jót tudnék róla mondani, de azt most megpróbálom. A rövid, de velőtlen intro után rögtön feltűnik egy hasznos menüpont, ahol rajzoló kedvű játékosok kielégíthetik vágyaikat az autófestés terén. Ha ezzel megvagyunk, érdemes verseny előtt még belépni az opciók közé és beállítani némi realizmust (nem kell aggódni, így is könnyű lesz). Választhatunk még gépjárművet magunk alá, a választási lehetőség igen nagy, szám szerint tizenhét. Ezek után jöhet a verseny, a Race-t vagy a Quick Race-t választva. Ha minden igaz, installáció s a hangkártya beállítása után be kell még állítani az irányítást is (ha van joystick csatlakozva a gépre), ami igen hasznos mert így legalább tudjuk, hogy hogyan is induljunk el. Bár a valóságtól messze áll a kocsik mozgása, de jól gyorsulnak. Jó sok kamera állásból figyelhetjük magunkat és van egy VCR lehetőség is, ahol felvételeket készíthetünk a játékról (megjegyzem, hogy ez az ötlet nem rossz !). Verseny alatt érdemes követni a felfestett szaggatott vonalat, akkor sosem csúszunk ki. Száguldást száguldás követ, megyünk mint a meszesek és közben gyönyörködhetünk a tájban. A háttér, illetve a házak az egyetlen ami még úgy ahogy elmegy, bár engem a hideg kiráz ha maximum felbontásban előttem rajzolódik ki a pálya. Legalább a 3Dfx verzióba lehetett volna egy kis ködöt beletenni.

Végül is a grafika annyira nem rossz, de a játék heve nem ragadott magával. Azt sem állítanám, hogy ez a program lesz az év autóverseny szimulátora, szerintem az ilyen színvonal fölött már rég eljárt az idő.

Chris
Chris@mail.acomp.hu

Andretti Racing



Az EA Sports sorozat tagjaként most megjött az első autóverseny játék, amelyben Stock és Indy Car versenyekbe csöppenhetünk bele. Nem állítanám, hogy ez a program méltó családtagja lenne az EA Sports sorozatoknak, mert az biztos, hogy nem egy FIFA vagy NHL színvonalat kap kézbe a játékos.

Miután felinstalláluk azt a kis 475 megabyte-ocskát (typical installban) megtudhatjuk, hogy miért kellene az EA Sprots-nak inkább a labda vagy korong játékoknál maradnia. Direct 3D támogatás végett gyorsítókártyáink átvehetik a munka nagy részét a grafika kirajzolásában, ami így átlagosnak mondható. A belső nézetek kifejezetten jóra sikeredtek, csak azt sajnáltam, hogy virtual-cockpit nem volt. A kocsik kidolgozottsága aprólékos, panaszra itt sem lehet okunk. Az irányításra is igen sok lehetőség van, még Force Feedback kormányt is kezel a játék.

Ezek után lehetőséget kaptunk a játék készítőitől, hogy átállítsuk

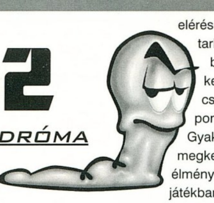
apró jellemzőit az autóinknak (kerekek keménysége, szárnyak, sebességváltó) indulás előtt. Mindezek ellenére versenyautónk mozgása autóra ugyan nem nagyon hasonlít, de motorcsónakra annál inkább. Valóban villámgyors versenyekre számíthatunk, de ez szerintem nem az előnyére vált a versenynek. Talán a Stock Car nekem egy kicsit jobban tetszett mint az Indy, szebben ki volt dolgozva az autó és az irányítása is élethűbb volt.

Megpróbálni azért meg lehet, annyira nem rossz a játék. Az viszont biztos, hogy most nagyot csalódtam az EA Sports-ban. Ha csak egy kicsit jobban odafigyeltek volna erre a játékra, akkor még jó is lehetne. Ejnye-bejnye, ezt azért nem kellett volna.

Chris
Chris@mail.acomp.hu

Worms2

AZ UNATKOZÓ KUKAC SZINDRÓMA

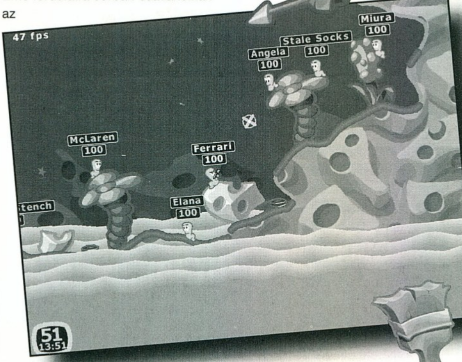


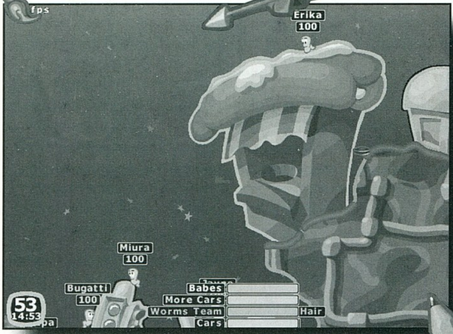
„A jó játék az, amivel hónapokon át akarsz játszani, nem csak napokig, és még jobb ha tartalmaz egy birkát vagy kettőt."

/Andy Davidson/

Pistike legkedvesebb hobbyja a horgászás volt. Nagyon szerette a vízparton ücsörögve, a természet – és az úszó – apró rezdüléseit lesni. Figyelni, amint egy gyönyörű szitakötő elröppen álmodozó tekintete előtt, hallgatni a nádasban kavaró vadkacsa surrogását... Éppen ilyen emlékek jártak a fejében, mikor ásót ragadva kiballagott a kertbe, hogy némi csali után nézzen a másnapi horgászáshoz. Erőteljesen taposta az ásót a kissé nedves, gyomok gyökereivel átszőtt földbe. Aztán újra, és megint. Végül elégedetten emelte magasba az ásót és széthasított vele egy nagyobb rögöt. Mikor megpillantotta a földbe visszahúzódó kettészelt gilisztát, vidáman előkapta csalitartó dobozát. De ahogy nyúlni akart áldozata felé, az eleje táruló látványtól meghűlt benne a vér. Az eddig nyugalmas rög több részén állig felfegyverzett gilliszták jelentek meg, majd az egyik elsütötte a gyűrűstestének támasztott bazookát... A kertet nem sokkal később háborús övezetté nyilvánították. Pistikére pedig még sokáig emlékeztek barátai, rokonai.

Ma már nyilvánvaló, de két évvel ezelőtt a világon még csak kevesen tudták valójában, hogy milyen brutális lények felett lépkedünk naponta. A Team17 végre lerántotta a földet ezekről a vérszomjas lényekről, végre mindenki megismerhette az igazságot, a Worms-ben. Aki ismeri az első részt, annak csaknem elég is annyit tudni, hogy a Worms2 egyszerűen a mai igényeinknek megfelelően (neeem, nem 3D, Te már csak erre tudsz gondolni?!) ugyanazt nyújtja, mint az első rész. De mi is amit nyújt az és ez a játék? Igyekszem röviden bemutatni azt, amit egyébként képtelenség lenne nem röviden megtenni. Még a nyolcbites időkben elkezdték gyártani azokat a játékokat, melyekben a cél eléréséhez a domborzattal tarkított terepen, a ballisztika segítségével kell különféle csomagokat egyik pontról a másikra juttatni. Gyakran terepakadályokat megkerülve. Az első ilyen élményeimet szolgáltató játékban 2 tank lőtte egymást, ahol a lőpor mennyiségét és a csőnek a horizonttal bezárt szögét kellett szabályozni. Az ilyen játékok egyszerűségüknek és nagyszerűségüknek köszönhetően nagy népszerűségnek örvendtek. Eme fordulatra sorban csatlakoztak az





újabb és újabb adalékok az eredeti elgondoláshoz. Egyre másra jelentek meg újabb fegyvertípusok, szaporodtak a résztvevők, stb. stb. ... Ennek a műfajnak az Omegája mindenképpen a Worms lett. A tankokból kukacok lettek, a terep kinőtte a képernyőt, fegyverből pedig egy egész arzenál áll a worm-ök rendelkezésére. Mivel tudom, benneteket ez utóbbi izgat a legjobban, a teljesség igénye nélkül nézzük a kukachalálozási ranglista élének kiváltóit:

HOMING PIGEON – Ez nem más, mint az egyszer használható változata a postagalambnak. Persze levélbombával felszerelve. Hasonlóképpen használható, mint az irányított rakéta.

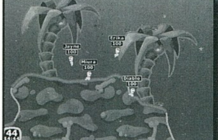
SUPER SHEEP – A géntechnológiának köszönhetően létrejött lényben a birka és Superman DNS láncát fűzték egybe. Az új lény elvesztette fehér bundájú ősére jellemző türelmét, de cserébe olyan tulajdonságokat kapott, melyekről a többi háziállat csak álmodhat. Ő egy igazi kormányozható repülő birka! Természetesen gyapot külseje megfelelően nitrálva, TNT-vel kellően hizlalva. Mindezek együttesen kölcsönzik számára a kellemes detonáló jellemvonást.

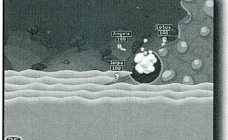
BASEBALL BAT – Nemrég szemtanúja voltam egy közlekedési vitának, mely során az egyik fél egy baseball ütőt kapott elő az ülés alól, nyomatékot adva ezzel véleményének. Na ez igen – gondoltam – ez egy igazi Worm, azaz féreg. Az ilyenek könnyen azonosulhatnak a játék szereplőivel és még kedvenc fadarabjukat sem kell nélkülözniük.

HOLY HAND GRENADE – A Szent Kézigránáttal a menny mindenható erejével lehet lesújtani. Használatához elkel némi útmutató. Első

GALÉRIA

A grafika pozitív irányba fejlődött, de a giliszták továbbra is destruktívak maradtak. A második képen Brazilnak szánt mail-strike látható, ellenben a harmadik képen semmi érdekes sem látható.





lépésként hajítsd el. Ezután számolj el háromig. Soha sem négyig, vagy kettőig. Az egyet a kettő kövesse, majd a kettőt sem egy, sem négy, hanem három. És sose feledd, hogy háromig számolj. Az

alapbeállítások szerint ez a leghatásosabb fegyver, amelyet abban a ládában találhattok, amelyre fel van írva aaarraarrrgghh!

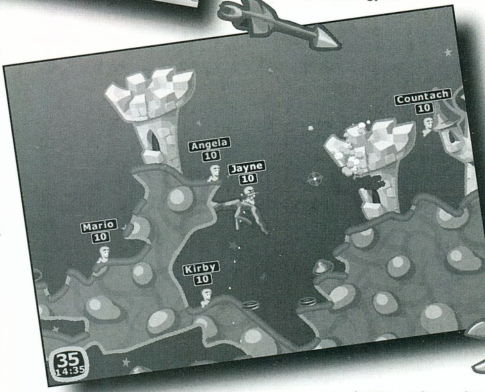
SUPER BANANA – Bár külsőre csak a beavatottak állapíthatják meg, hogy nem közönséges banán, de mikor működésbe lép, mindenki beavatottá válik. A banán egy távirányítóval hozható működésbe (SPACE). Az első jelre a teljes banánfürt széthullik, gyümölcsésző kellemes látványával örvendeztetve a gilisztákat. A következő jelre minden egyes banánt szétvet a benne lévő robbanóanyag.

PRICELESS MING VASE – Ez egy értéktelen Ming korabeli kínai váza. A régi Kínaiak bizonyára tűzijáték alapanyagot tároltak benne, de az idő érlelő ereje csak emelte hatásfokát ennek a ritka régészeti leletnek.

SHEEP STRIKE – A különböző légicsapások közül talán ez a legfélelmetesebb, a birkacsapás. Képzeljétek csak el a rettenetet, mikor az égre nézve egy feléd közeledő birka takarja el a napot.

MAIL STRIKE – A levélbombák záporától megrettenve javasolta Brazil a szerkesztőség költözését, ami minden híreszteléssel ellentétben csak és kizárólag ennek köszönhető.

MAD COWS – Természetesen nem maradhattak ki a kergemarha kórban szenvedő állatok sem. Ezek csordában küldhetőek a terepre, ahol vajon mit fognak csinálni? Hát nem legelni!



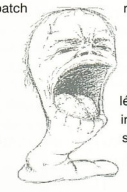
Egyes meg nem erősített hírek szerint a játékhoz készülő patch már hong-kongi influenzás csirkéket is fog tartalmazni.

OLD WOMEN – Old Shatterhand nagyanyja. A régi szép időkről szóló locsogásának csak egy módon szakadhat vége, ha felrobban.

Természetesen még számos eszköz található a játékban, melyek közös vonása az igen heves gázfejlődés és terjeszkedés. A robbanások nemcsak a kukacokra vannak hatással, hanem a terepre is. Egy menet végén jószerivel nem is lehet a pálya kezdő állapotára ráismerni.

Nem újdonság hogy a giliszták beszélnek, de hogy 30 különböző nyelven és nyelvjárásban, ez még Sir David Attenborough-t is meglepné. Számunkra a legnagyobb meglepetés azonban, hogy magyarul is hallhatóak a kukac beszólások. Rendkívül szórakoztatóak a „Ne izélj!“, a „Francba!“ és a „Mellé!“ szövegek a worm-ök szájából, végre egy játék amiben már én is értem miről van szó.

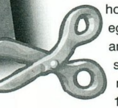
Ha nem a gyors egyéni illetve kétszemélyes játékot választod, akkor lehetőséget kapsz arra, hogy a játék legutolsó rezdülését is beállítsd a komplex és minden részletre kiterjedő konfigurációs menükben. Kukaccsapatokat hozhatsz létre mind humán, mind gépi irányítással, minden egyedet saját névvel láthatsz el. A fegyverek paramétereinek átalakításával teljesen



egyedien működő cuccokat hozhatsz létre. (Ha feltalálsz egy jó fegyvert, ne feledd szabadalmaztatni!) Ami persze a leglátványosabb, a pályák szerkesztése. A program ugyan generál neked annyi véletlenszerű pályát amennyit csak akarsz, de mennyivel élvezetesebb egy saját pályán lealázni az ellenfeledet. Persze ez még nem minden, mert egy különálló programban kapott helyet a kukacduma szerkesztés. Itt válogathatsz a gyárilag digizett hangmintákból, de akár saját waw-okra is cserélheted.

Mivel számomra a társasjáték műfaj illik leginkább a Worms-re, nem véletlen hogy annyi lehetőséget tartalmaz több játékos közös szereplésére. Az első ilyen a hotseat (melegen tartott szék), amikor egy gép előtt felváltva vezényelhetjük gyűrűstestű barátainkat. A többgépes játékhoz lehetőség van helyi hálózatra, amihez persze hálózati kártyák is szükségesek a gépekbe. Ha pedig sehol nem találsz ellenfeleket (már mindenki menekül, mikor meglátják kezedben lobogni a Worms2 CD-t) az internet a megoldás, ahol mindig várnak elszánt ellenfelek.

Persze az is hozzátartozik, hogy így nem lesz valami olcsó mulatság.



Az Internet témához tartozik, hogy a játékhoz kapsz egy Compuserve CD-t, ami a modemet és számítógépet kivéve mindent tartalmaz egy 10 órás kedvcsináló ingyenes Internet, ill. Compuserve hozzáféréshez.

Mielőtt letöröltem az ide, a cikk végére felhalmozott negatív véleményeimet rájöttem, túl kukacos vagyok egyes kérdésekben. És most, hogy rendre utasítottam magam elég annyi, hogy ez egy remek kis társasjáték, tele humoros megoldásokkal. A véleményét pedig mindenki alakítsa ki maga, akár egy játszható demo megtekintése után.

Lázi

Info

- Microprose
- Team17
- Akció

- P75
- 15 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

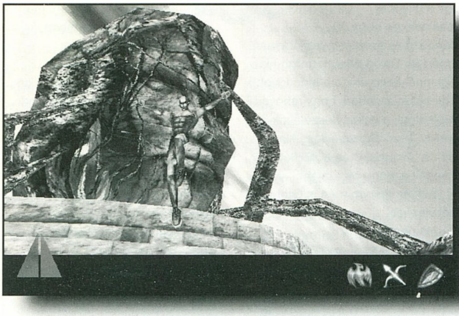
- Worms

83%

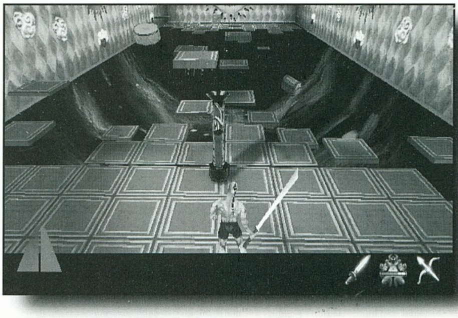
Dreams to Reality

Duncan szárnyalása

Mi történik akkor, ha egy játékfejlesztő cég nem a tőle jól megszokott felépítésű, szerkezetű játék elkészítésébe fog? Valószínűleg semmi extra. Biztos lesz valami belőle, de hogy siker vagy bukás,



azt nehéz előre megjósolni. A francia Cryo csapat mindeddig a renderelt movie-játékairól volt híres. Ezek a játékok igen kevés akciórészt tartalmaztak, leginkább a kaland-rpg elemeken volt a hangsúly, ebből is a kaland sikerült leginkább. Aztán gondoltak egyet s egy újfajta megközelítésbe helyezték az ötletet - ebből lett a Dreams to Reality. Az alap kalandjátékot erőteljesen megpakolták akció és ügyességi részekkel. Hogy ez jó-e vagy sem, azt a vállalkozó szellemű játékosokra bíznám. Személyes vélemény, hogy az akció még O.K., de néhány ügyességi részt igazán kihagyhattak volna belőle. Sokan kérdezhetitek, hogy mi van azokkal a jó kis renderelt animokkal? Természetesen megvannak, és köszönik jól. Gyakorlatilag minden helyszínhez tartozik legalább egy darab animáció. Sok helyszínre többször is vissza kell térnünk, ilyenkor mindig újabb movie vár. Ezek a renderelt betétek a storyline-t hivatottak vinni. Általában valami új dologra hívják fel a játékos figyelmét, illetve a megoldott dolgokat mutatják be. A minőségre nem lehet panasz, szokásos Cryo gyártmány - igényesen kivitelezett formában.

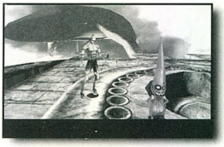


A Dreams to Reality az álmok világában játszódik. Az ősi Egyiptomban felfedezett Kék Víz az álmok világába vezető folyosó földi kapuja, a Kék Víz az álmok kútját táplálja. Ez az összekötő kapocs a két dimenzió között. A Kék Víz hatalmát öt egyiptomi főpap fedezte fel. Fokozatosan tanulták meg használni azt a hatalmat, amit a Kék Víz adott nekik. Az egyikük viszont hatalmát gonosz dolgokra fordította, ezért a többi főpap kiközösítette. A további gonoszságok megakadályozása érdekében a főpapok összetörték a Harmóniának nevezett valamit, ami egy korong formájában jelenik meg a játékban. Ennek a korongnak a darabjait kell majd megkeresnünk.

Főhősünk Duncan kisgyermek volt még, mikor véletlenül rátalált az átjáróra. Átkerült az álmok világába, ahol sokat időzött. Visszatértekor már vártak rá a Szervezet emberei, mivel időközben felfedezték, hogy átjáró nyílhat a valóság és az álomvilág között. Felkutatták a Kék Víz helyét és várták, hogy a kapu megnyíljon. Mikor hősünk visszatért a valós világba, a Szervezet emberei a nyitott kapun átléptek az álmok világába. Odaát kutatásokat végeztek, az álomvilág esszenciájának létrehozását tűzték ki célul. Eközben kicsit megkattantak a dologtól, és egyre merészebb, hátborzongatóbb kísérletek körvonalazódtak…

10 év elteltével az átjáró újra megnyílik, és Duncan - immáron felnőtt fejjel - ismételten átlép az álmok világába.

Az álmok világa az idők kezdete óta létező dimenzió, melyet az álmodók álmai táplálnak. Ha egy élőlény álmodik, akkor az általa megálmodott helyszín az álmok világában valósággá válik. Az álmok világa így pillanatról pillanatra gyarapodik furcsábbnál furcsább helyszínekkel. Az álmok világának

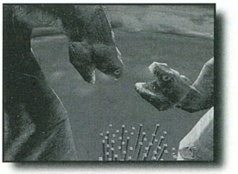


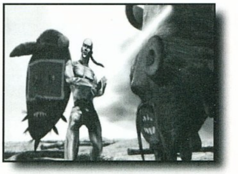
természetesen "lakói" is vannak, ezek a kreatúrák szintén egy álmodó lény elméjében születtek, így néha igen meghökkentő kinézetűek (pl. repkedő Jester's Cap). A lények között akad segítőkész és gonosz egyaránt, hogy melyikük milyen, azt hamar észrevesszük. A jó lényeket lehetőleg ne bántsuk (ha nem gusztizik, akkor ne üssünk vissza), a gonoszakkal pedig amikor csak lehet, kerüljük a harcot. Persze lesznek olyan helyzetek is, amikor elkerülhetetlen a harc. Ilyenkor ha van elég manánk, akkor használjunk valamilyen varázsfegyvert, egyébként pedig marad a pusztalábi-kézi harc. A tapasztalataim alapján állíthatom, hogy sajnos igen egysíkú a verekedősdi, mivel minden ellenségfajtára van megfelelő bánásmód (általában a rúgás gombra való rátapadás). A különféle helyszíneken mindig egyfajta ellenfelek találhatók, így egy kicsit uncsi lesz a tizenötödiket is ugyanazzal a technikával átküldeni az álom-másvilágra. Ez különösen feldobja az egyébként sem valami fergeteges küzdelmet.

A kaland rész sem az az

Galéria

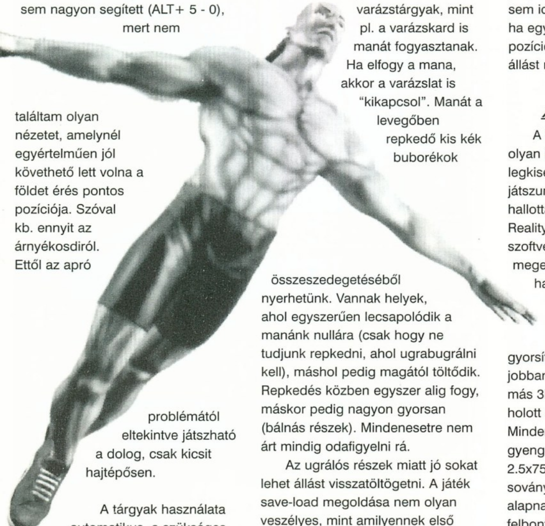
A játékban nagyon sok renderelt animációs részt találhatunk, kivitelezésük igen profi. Ha nem lennének, akkor jóval alacsonyabb százalékot kapott volna...



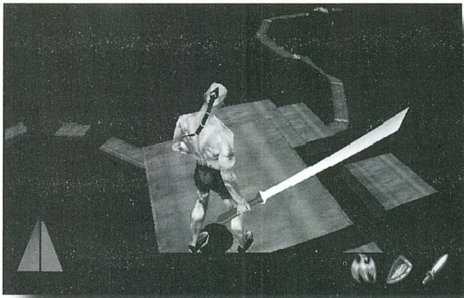


egetverően elgondolkodtató kreálmány, a legtöbb esetben teljesen ésszerűen következnek a feladványok. A művik alapján a legtöbbször egyértelműen kideríthető a következő helyszín vagy feladat. Fontos dolog, hogy a beszélgetős részeket megértsük, mivel így jelentős segítséget kapunk a szereplőktől. E segítség nélkül alaposan elakadhatunk a játékban.

A legkritikusabb részt az ügyességi feladatok képviselik. Miután a gépkönyv is külön kitér arra a bizonyos "nézd az árnyékodat, oda fogsz érkezni" jótanácsra, ezért külön értékelem a dolgot. Az árnyéknézegetés O.K. lenne, de csak ha folyamatosan egybefüggő felületre vetülne. Viszont ha ugrás közben a semmire vetül, akkor effektíve nem látszik, ennek következményeként tényleg nem látszik. Amikor meg már látszik, akkor azonnal el kellene engedni a gombot, de akkor rendszerint már túlugrottunk a célon, tehát leesünk. Ezen a dolgon még a nézetváltás sem nagyon segített (ALT+ 5 - 0), mert nem találtam olyan nézetet, amelynél egyértelműen jól követhető lett volna a földet érés pontos pozíciója. Szóval kb. ennyit az árnyékosdiról. Ettől az apró problémától eltekintve játszható a dolog, csak kicsit hajtépősen.



A tárgyak használata automatikus, a szükséges helyszínen maguktól "használódnak". Ezek a tárgyak általában az azt megelőző helyszínen találhatóak meg, tehát nem is lenne értelme a bonyolításnak. A varázslatokat sorban kapjuk majd meg, hasonlóan



mint a Magic Carpet-ben. Egyszerre három varázslatot választhatunk ki, amiket az 1-2-3 gombokkal aktiválhatunk. A varázslatok csak megfelelő manamennyiség megléte esetén használhatók, illetve az olyan speciális varázstárgyak, mint pl. a varázskard is manát fogyasztanak. Ha elfogy a mana, akkor a varázslat is "kikapcsol". Manát a levegőben repkedő kis kék buborékok összeszedegetéséből nyerhetünk. Vannak helyek, ahol egyszerűen lecsapolódik a manánk nullára (csak hogy ne tudjunk repkedni, ahol ugrabugrálni kell), máshol pedig magától töltődik. Repkedés közben egyszer alig fogy, máskor pedig nagyon gyorsan (bálnás részek). Mindenesetre nem árt mindig odafigyelni rá.

Az ugrálós részek miatt jó sokat lehet állást visszatöltögetni. A játék save-load megoldása nem olyan veszélyes, mint amilyennek első látásra tűnik. A progi minden megoldott pályarészt automatikusan felvés a vinyóra. A 10 darab save pozícióra folyamatosan felkerülnek a mentések, majd elkezdenek felfelé tolódni (az első pozícióban levő állás törlődik). Ha egy mentést nem akarunk elveszíteni, akkor a load menüben a TAB-bal kijelölhetjük (csillag), és ekkor nem írja felül a program. Végül is nem rossz rendszer, hiszen gyakorlatilag akárhányszor nekifuthatunk egy pályának, nincs sem életek száma, sem időlimit. Bár néha nem ártana, ha egy tetszőlegesen adott pozícióban (ugra-bugra) tudnánk állást menteni, de hát ez van.

A SEBESSÉGRŐL

A Dreams igazából nem kíván olyan izmos gépet, feltéve ha a legkisebb felbontásban (320x200) játszunk vele DOS alatt. Igen! Jól hallotta mindenki, a Dreams to Reality egyike azon utolsó szoftverszaurusznak, melyek még megelégszenek a DOS nyújtotta határtalan lehetőségekkel.

Persze a Win 95-ös környezetet jobban kedveli, és egy 3Dfx chipsetes gyorsító kártya meglétét még jobban. Természetesen semmilyen más 3D-s kártyát nem támogat, holott ez ma már igen cinkes dolog. Mindemellett szoftveresen igen gyengén kivitelezett, P190-en (P166 2.5x75-ön), ET6000-s kártyával elég sovány produkciót mutat a ma már alapnak számító 640x480-as felbontásban. Ha lejjebb vesszük akkor jobb a helyzet, de ez 1998-ban szintén nem túl nyerő. Nagyon sokat segít egy 3Dfx-es kártya, de szerintem egy játékot ma már nem lehet arra építeni, hogy 1 (EGY) féle 3D-s gyorsítóval jól megy, a többieknek meg * (csillag) az orrára. Csak két hasonló példa: a Tomb Raider 2 és a Nightmare Creatures is gyakorlatilag bármilyen 3D-s kártyán elszaladgál. Lehet hogy Virge-ön lassú, de a lehetőség adott. Azonkívül a Dreams grafikai igényei alapján egy Rendition, PowerVR vagy Riva128 bőven megbírkózna vele. Aztán meg majd jön egy D3D patch, ami olyan lesz, amilyen. Hát ennyit az üzletpolitikáról.

Nos, a 3Dfx-es verzió sokkal szebb ugyebár, valamivel jobban játszható mint a szoftveres emuláció, tehát valamit dob a játékon. De sajnos így is azt kell mondanom, hogy a Dreams egy kicsit középszerűre sikeredett. Az akció nem túl kiforrott, az ügyességi részek kicsit nehezen játszhatók,

csak az ötlet és az animok érdemelnek jó osztályzatot.

Juteszembe! Lesz még más a "megszokottól eltérő" stílusú játéka a Cryo-nak, itt elsősorban a Ubik-ra gondolok.

Carlos de Sak

INFO

- ● CRYO
- ● CRYO
- ● AKCIÓ-KALAND

- ■ P100
- ■ 10 MB HD
- ■ 16 MB RAM
- ■ VGA
- ■ 4x CD
- ■ SB COMP.

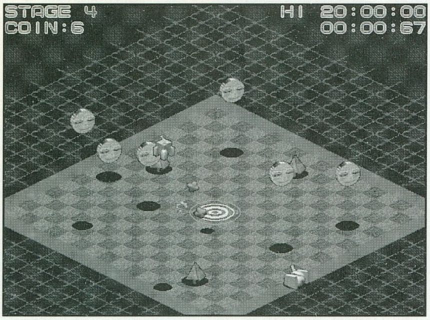
- ◆ MDK
- ◆ TOMB RAIDER 1-2

78%

Bio 100%

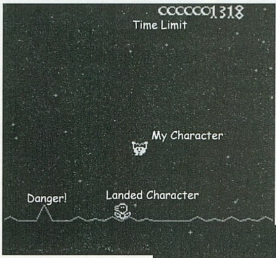
Nagyon valószínű, hogy közületek nem sokan hallottak a Bio100% nevű japán csapatról, de be kell vallanom Én sem tudtam a létezésükről egészen addig, míg Sakman barátom fel nem hívta rá a figyelmemet alátámasztva mondanivalóját egy rakás! (1 lemez) jobbnál jobb Win95-ös DirectX-es sw. játékkal. Most ezekből kaptok némi ízelítőt.

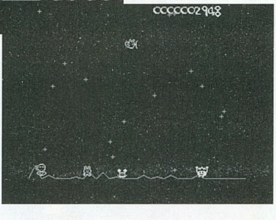
CheckBell



Egy egyedülálló táblás-logikai játék, melyben apró helikopterszerű (propelleres) kockánkkal úgy kell ügyeskednünk, hogy a táblán található összes pénzérmét felszedjük, majd visszatérjünk az indulópontra. Ezt így elég könnyű leírni, de meg csinálni, hát bizony nem kis ügyességet és türelmet igényel. A játékban elengedhetetlenül szükséges a jó térlátás és a kellő térérzék. Segítségül elmondom, mivel a program a PC-Guru lemezmellékletén is megtalálható, hogy a járművünk árnyéka megfelelő tájékozódási pontnak bizonyulhat. Egészen a 4-5. szintig ugyanis itt már nem csak a pénzgyűjtésre kell ügyelnünk, hanem egyéb zavaró körülményekre is, ugyanis megjelennek az aknák, ágyúk és a minket követő, lökdöső tárgyak.

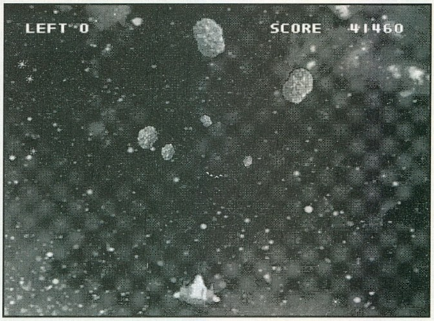
Moon Kid's paradise

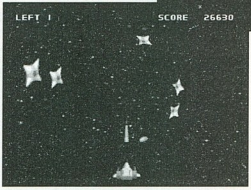




Inkább a fiatalabb korosztálynak való játék, ahol is meghatározott időn belül kell egy-egy állatkát (Tamagotchi-t) a Holdra juttatni. A Holdra szállás menete igen hasonlít a hagyományos „lander" típusú játékokra, azzal a könnyítéssel, hogy a leszállásnál csak a fék (space) működik. A cél, hogy mind az öt állatkát levigyük az égitestre.

Dagyruss

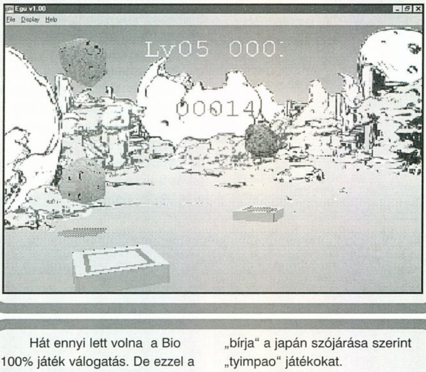




Nem éppen szokványos megoldású lövöldözős játék, mert az álló háttér mellett az ellenfelek szemből, mintegy a 3D-s térből támadnak ránk. Maga a játék nem igazán hozott lázba, mert csak kétféle fegyver közül válogathatunk és a pályák is igen egyformára sikerültek. Bár néha egy-egy bonusz, illetve átvezető (pl. meteor) pálya felfrissíti a játék menetét, de ezek elég ritkák és ráadásul rövidek is.

Egu

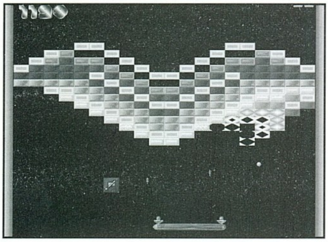
Ismét egy ügyességi, reflex játék ahol megint abban merül ki a feladatunk, hogy összeszedjük vagy inkább elkapjunk a fentről lepotyogó gömböket. A program három nehézségi szintje 400-400 pontonként növekszik fokozatosan.



Hát ennyi lett volna a Bio 100% játék válogatás. De ezzel a japán sw. játékok ismertetője még nem ért véget, mert Sakman épp „bírja" a japán szójárása szerint „tyimpao" játékokat.

www.bio_100.com

DX-BALL V1.07



A DX-Ball egy falbontó (breakout) stílusú játék, méghozzá nem is akármilyen, ugyanis a program a sokak által ismert Amigás Megaball (Ed és Al Mackey) Win95, DirectX-es megvalósítása. Mielőtt még valaki e ténybe beleborzongana előre le kell szegeznem, hogy a játék átirata tökéletesre sikerült. Mi több, a programot Michael P. Welch. tovább is fejlesztette...

Maga a játék természetesen semmit sem változott, azaz le kell bontanunk a téglákat az adott tábláról. A plusz dolgok amiket a Win95-ös verzióba beépített a szerző, az a téglák lebontása után elkapható tárgyak (ütő tulajdonságok) kibővítésében rejlik. A DX-Ball szerzője mindamellett, hogy messzemenően hű maradt a jól bevált Megaball-os tárgyakhoz, két-három plusz tárggyal is bővítette a programot. A játékban összesen 18 féle kocka megfogására van lehetőségünk, amikről a program főképén kaphatunk bővebb információt. És akinek nincs türelme mind az ötven pályát végig játszani, annak itt egy kis segítség.

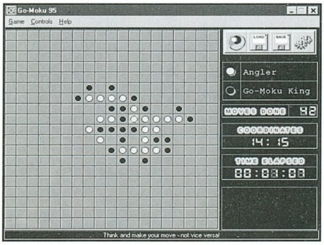
Ceat kódok:
Ctr+F1 - tábla szerkesztő (főképnél)
Ctr+F1 - normál ütő
Ctr+F2 - nagy ütő
Ctl+F3 - pisztoly ütő
Ctl+F4 - nagyobb ütő
Ctl+F5 - zene ki
Ctl+F6 - zene be
Ctr+F7 - következő zene

A szerző ígérete szerint a következő Amigás játék átirata a Scorched Tanks lesz. Mit ne mondjak, türelmetlenül várjuk.

MWELCH@NETWAVE.NET

GO-MOKU 95 V2.0

Be kell bemutatnom a Go-moku játékot? Nem hiszem. Már csak azért sem, mert valószínűleg nem létezik olyan ember, aki ne játszott volna így vagy úgy, papíron vagy számítógépen, otthon netán iskolában Go-mokut.



Hogy mégis mit lehet még újítani a játékon 1998-ban? Természetesen semmit, és mégis sok mindent. Mert ugye maga a játékszabály nem változhat, de a játék „jósága" azaz az intelligens ellenfél (CPU) játéka, stratégiája programonként elég szélsőséges határok közt mozoghat. A legjobb Go-moku-k nem csak ebben emelkednek ki a tömegből, hanem a program messzemenő konfigurálásának a lehetőségével is. A Go-moku 95 mindkét feltételnek megfelel, ezért bátran ajánlhatom a táblásjátékok kedvelőinek.

Milyen lehetőségekkel rendelkezik a program?

Undo/Redo, lépés tipp (jobb gomb), autoplay, replay, sokrétűen paraméterezhető intelligens ellenfél, save/load, zene és hangeffekt, választható táblaméretek stb. Old game is the best game!

Stanislav Drapkin
Ontario, Kanada
agency@thepentagon.com
www.thepentagon.com/stas/gomoku

POOLSTER V1.1

A Poolster személyében egy egyedülálló játékhoz van szerencsénk, mert ez a program egy hamisítatlan 2D-s biliárd szimulátor (14+1 golyós), méghozzá a szó legszorosabb értelmében. A program első, 1.0-ás verziója ez év júliusában jelent meg az Interneten, majd ezt követően októberben a hibajavított v1.1. látott napvilágot. Szerzője James H. Clark, aki egyébként maga is nagy szerelmese ennek a játéknak.

A játékot csak egyedül játszhatjuk, vagyis nincs ellenfél, nincs bajnokság és nincsenek pontok. Cserébe szabadon állíthatjuk a golyókat az asztalon és a legkülönfélébb felállásokkal próbálhatjuk ki biliárd tudásunkat, „asztallátásunkat". Az is természetes, hogy az általunk létrehozott táblákat kimenthetjük, már amennyiben a játék regisztrált verziójával rendelkezünk. Ha nem, akkor a szerző a programhoz mellékelt 55 (szerinte érdekes) felállásával próbálkozhatunk.

Dákónk irányítása, illetve a lökés menete, paramétereinek beállítása igen egyszerű megoldású és mindezeket természetes az egér segítségével végezhetjük el. Szerintem egy szimulátornak kikiáltott programhoz képest nagyon kevés a program állítási lehetősége. Ezenkívül nem látjuk a lökésünk tervezett irányát (lsd. Arcade Pool), és nem lehet egy egészséges csavarást adni a golyónak. Összességében tehát elég középszerűnek bizonyult a program, szimulátornak kissé gyenge, játéknak pedig teljesen alkalmatlan. Hát ez a Poolster, a játék képei gondolom magukért beszélnek.

James H. Clark, J.H.C.SoftWare
http://freespace.virgin.net/j.h.c/

SUPER KID

4M
COMPUTERBONTÓ
„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

3Dfx PC KLUB

Számítógépes klub nyílt Újpalotán a Zsókavár u. 46-ban.

Játszottál már P200MMX procikkal, 3Dfx Voodoo kártyákkal szerelt multimédiás gépeken hálózatban?
Ha nem, most kipróbálhatod tudásodat a legújabb 3Dfx-re írt játékokkal!!!
Pl. Quake 2, Jedi Knight, NFS II SE, FIFA '98, stb...
Gép bérleti díj: 300,- Ft/óra
Emellett még komplett számítógépek (rendelésre) és kellékek is kaphatók (majdnem) nagyker áron!
CD írás megvárható, 1.100,- Ft alapanyaggal együtt!
Nyitvatartás: kedd-péntek: 13-19 óráig
szombat-vasárnap: 10-19 óráig

Gépfoglalás, információ a 418-6082 telefonszámon.

CD GURU 98/2

...... db

Fantasztikus válogatása a legújabb demoknak, 1997-es magyar lemezújság válogatás, extra bemutatók az újságban.

995 Ft

Driver - Patch - Cheat CD 2

...... db

A sikeres válogatás második része a legújabb kiegészítőkkel.

1490 Ft

3Dfx CD

...... db

A Voodoo chipset-es 3D gyorsítókártyákhoz készült CD-n mindent megtalálhattok ami eddig megjelent ezekre a kártyákra és érdemes foglalkozni vele. 40 játszható demo, rengeteg 3Dfx patch, technikai leírások, hardware és játék előzetesek.

1490 Ft

E3 CD

...... db

Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek.

1490 Ft helyett csak **900 Ft**

CD GURU 98/1

...... db

Karácsonyi extra kiadás - 52 oldalas újság - 2 CD-vel rengeteg demóval, előzetessel és érdekességgel. Dupla élvezet!

Ft helyett csak **1000 Ft**

CD GURU 97/6

...... db

7th Legion, G-police, Hexen 2, Incubation, Ignition, NFFS2, Worms 2, Nuclear Strike, NHL 98, Galapagos, Mageslayer, Netstorm, Defiance, Scud és még sok minden más...

995 Ft helyett csak **600 Ft**

CD GURU 96/4, 97/2, 97/3, 97/4, 97/5

...... db

Régebbi CD GURU számok kedvezményesen...

995 Ft helyett csak **500 Ft /db**

DRIVER - PATCH - CHEAT CD 1

...... db

Az első válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környékén.

1490 Ft helyett csak **990 Ft**

3D GAMES

...... db

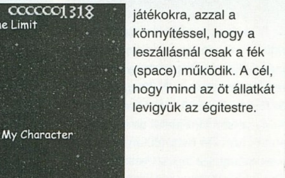
Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

1490 Ft helyett csak **700 Ft**

felszedjük, majd visszatérjünk az indulópontra. Ezt így elég könnyű leírni, de meg csinálni, hát bizony nem kis ügyességet és türelmet igényel. A játékban elengedhetetlenül szükséges a jó térlátás és a kellő térérzék.

szintig ugyanis itt már nem csak a pénzgyűjtésre kell ügyelnünk, hanem egyéb zavaró körülményekre is, ugyanis megjelennek az aknák, ágyúk és a minket követő, lökdöső tárgyak.

MOON KID'S PARADISE



Inkább a fiatalabb korosztálynak való játék, ahol is meghatározott időn belül kell egy-egy állatkát (Tamagotchi-t) a Holdra juttatni. A Holdra szállás menete igen hasonlít a hagyományos „lander" típusú játékokra, azzal a könnyítéssel, hogy a leszállásnál csak a fék (space) működik. A cél, hogy mind az öt állatkát levigyük az égitestre.

SPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- Legend USA Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, Samsung, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge DX 2MB EDO	6.540,-
Intel Pentium 166 MMX	24.900,-
20x CD ROM	11.920,-
Pentium TX Pro alaplap 512kb	12.800,-
Pentium VX Pro alaplap 512kb	11.400,-
Gravis Ultrasound P&P	9.800,-
Gravis Ultrasound P&P PRO	10.780,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	72.000 Ft-tól

AKCIÓ csak a PC GURU olvasóinak

Canon BJC-250 színes tintasugaras nyomtató	27.900,-
14" Lite-On LR/NI színes monitor	29.900,-
16 bit SB-PRO komp. hangkártya	2.990,-

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 1.200,- Ft

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a január 15-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

Ready COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 331-0518 Fax: 311-8671
http://www.inext.hu/ready

Komplett konfigurációk

Intel P133/8 MB/1,3 GB HD	**105 600Ft**
Intel P166/16 MB/1.6 GB HD/ 16xCD	**130 000Ft**
Int. P200MMX/32 MB/2.1 GB HD/24xCD/SB32	**224 000Ft**

Minden gép tartozéka : Mini torony,14" v. 15" Color SVGA, 1 v. 2MB VGA, bill.,1.44 FDD, egér
Gépátépítést, házhoz szállítást vállalunk

14" Mag D410 dig. LR NI Mon.	**36 200 Ft**
15" Axion dig. LR NI Mon.	**45 600 Ft**
586 Gigabyte TX 512k	22 500 F
586 TOMATO VIA/TX	**10 500/14 350 F**
Intel MMX166/200dob./233 CPU	25.4/46/53 E. F
Intel P 133/166/200 CPU	**18.9/22.8/32.9 E. F**
1.3 /1.7UDMA Seagate HDD	22.5/24 E. F
2.1 SG/3.2ST/4.3ST Quantum	**29.2/35/47.3 E. F**
8x MITSUMI /24x Panasonic	10 200/15 400 F
24x Creative + távirányító	**19 000 F**
4/6Yamaha 4001t újrairható CD író	115 000 F
Miro TV tuner	**18 600 F**
SB 16+rádió / SB64 OEM	10 650/16 200 F
3dfx Woodoo Helios 4MB	**26 000 F**

Áralistánk faxbankból is lekérhető: 2-333-666 /1310#
Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

CYBERWORLD
PC CD-ROM SHOP

ÚJ HELYEN!!!
(AZ ASTORIÁNÁL)
DOWNTOWN ÜZLETHÁZ 9. ÜZLET
1053 BP. KOSSUTH LAJOS U. 17.
TEL: 118-5003, 118-9481,
118-9500 /109.-ES MELLÉK

BLADE RUNNER	9.990	LANDS OF LORE II	10.791
DARK REIGN	8.400	NEED FOR SPEED 2 SE	10.791
DUNGEON KEEPER	4.990	QUAKE 2	10.791
DREAMS TO REALITY	10.791	PANZER GENERAL 2	9.990
EXTREME ASSAULT	9.220	RED ALERT AFTERMATH	5.391
FIFA 98	8.990	SID MEIER'S GETTYSBURG	10.791
JEDI KNIGHT	9.990	WING COMM. V.PROPHECY	8.990

OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG TAGSÁGIVAL,
VAGY ANÉLKÜL (AZ ÁR 7.5 - 10 %-A 1 HÉTRE)
CD-ÍRÁS, CD-ROM BIZOMÁNYI

ÚJDONSÁG!!!
MAGYAR ÉS IDEGEN NYELVŰ GYŰJTÖGETŐS
KÁRTYAJÁTÉKOK ÁRUSÍTÁSA!
(MAGIC, HKK, STB.)

ÁRAINK BRUTTÓ ÁRAK, TEHÁT A 25%-OS ÁFA-T MÁR TARTALMAZZÁK!

COMPSERV 95
Üzlet: XIV. Budapest,
Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1

Mi bírjuk ASUS-t!

Minitorony ház(táppal)	4.600
14" AXION monitor	31.800
GENIUS gamepad MAXFIRE	2.300
Hi-Fi hangszórók, CD-ROM drive-ok	
Hangkártyák!	

ASUS SP97-V TX alaplap 18.440
512KB PB Cache, SiS TX chipset,
PCI 64 bites monitor vezérlő 1-4MB alaplapra integrálva

PR166MX KONFIGURÁCIÓ 109.900
ASUS TX, 1.7GB HDD, 14" AXION színes SVGA monitor, minitorony
+ ajándék játékszoftver + ajándék egér + 5 év garancia
Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t!

ASUS alaplapok, viszonteladóknak is.

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##,
illetve látogasson el WEB oldalunkra: www.iridium.hu/compserv95

iOMEGA ZIP és JAZZ drive-ok 100MB illetve 1GB !

- **Audio CD készítés**
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is).
  DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!
  Sampler lemez készítés
  CD címkézés
- **Adatarchiválás - CD írás**
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- **Winchester bérlés**
  500 Ft/nap + letét
- **Írható CD lemez árusítás**
- **Számítógépek és részegységek rendelésre**

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

BALATI Computers Bt.
BALATI COMPUTERS
1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX, Acorp TX, 1.44FDD, Quantum 2.1 UDMA HDD,
32MB SDRAM, S3, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 129.900,- Ft +ÁFA

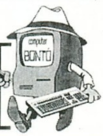
Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

STUFF R

Szeretettel várunk Lőrincen nyílt üzletünkben, ahol kedvedre válogathatsz a legújabb PC-CD játékok, utility-k, fantasy és kosaras kártyák között. Klubtagság esetén számtalan kedvezményben részesülsz, mint pl.:vásárlási engedmény, játék kipróbálási lehetőség, ajándék akciók, stb.

Címünk:
1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

Nyitva: H, Sz, Cs, P:12-20 óráig
Szo, V: 10-18 óráig
Kedden: SZÜNNAP

4M


COMPUTERBONTÓ
„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések,
alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való
megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

3Dfx PC KLUB

Számítógépes klub nyílt Újpalotán a Zsókavár u. 46-ban.

Játszottál már P200MMX procikkal, 3Dfx Voodoo kártyákkal szerelt
multimédiás gépeken hálózatban?
Ha nem, most kipróbálhatod tudásodat a legújabb 3Dfx-re írt játékokkal!!!
Pl. Quake 2, Jedi Knight, NFS II SE, FIFA '98, stb...
Gép bérleti díj: 300,- Ft/óra
Emellett még komplett számítógépek (rendelésre) és
kellékek is kaphatók (majdnem) nagyker áron!
CD írás megvárható, 1.100,- Ft alapanyaggal együtt!
Nyitvatartás: kedd-péntek: 13-19 óráig
szombat-vasárnap: 10-19 óráig

Gépfoglalás, információ a 418-6082 telefonszámon.

Diamond

VIDEO PHONE KIT

Az elmúlt két évben nagy divatja lett az internetnek. Az információk lekeresése az adatmozgatás, levelezés, és IRC mellett azonban van egy újabb terület, mely egyre népszerűbb lesz, ez pedig az internetes telefonálás és internetes videotelefonálás. A korábban kihozott, első generációs videophone termékek még inkább rángatózó állóképeket próbáltak videophone-ként eladni, de a kísérletek után mostanában kezdenek kihozni kiforrott videophone megoldásokat. Ezek egyike a Diamond Video Phone Kit. A készletben egy kis színes, analóg videokamera mellett egy videodigitalizáló kártya is helyet kapott.

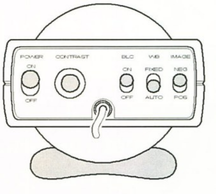
Ez utóbbival elfogadható képminőség (VHS) és 30 fps képismétlési frekvencia biztosítható, ami nagy minőségi ugrást jelent. A videokamera egy kisméretű, színes analóg kamera, mely VHS minőséget tud nyújtani, és emellett számos kényelmi szolgáltatást kínál a felhasználónak. A kamera egy 2 méter hosszú kábel végén van, így univerzálisan elhelyezhető, nem csak a monitor tetejére lehet feltenni. A kamera hátulján néhány fontos gomb kapott helyet, ezekkel a fényesség és kontraszt

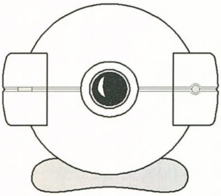
szabályozható, valamint a negatív/normál kép közötti átváltás is megoldható. A kamerába beépítettek zoom funkciót is, mely videokonferencia rendszereknél lehet igen hasznos, hiszen ezzel meg lehet mutatni pl. dokumentumokat. Az eddigiek mellett a kamera automatikus fehér-kiegyenlítést is végez.

A videodigitalizáló kártya a Diamond Video Phone kit-ben a Video Crunch It 1001, mely videophone rendszerekhez és házi videoszerkesztéshez bőven elegendő teljesítményű, nagyon jó minőségű képet ad- 640x480 felbontásig 30 kép/mp képismétlést tud elérni, 256 és 16 millió színű üzemmódokban egyaránt. A legfontosabb videoformátumokat szintén támogatja a kártya, nem jelent neki gondot a PAL, CIF, QCIF, SQCIF és NTSC formátumok kezelése.

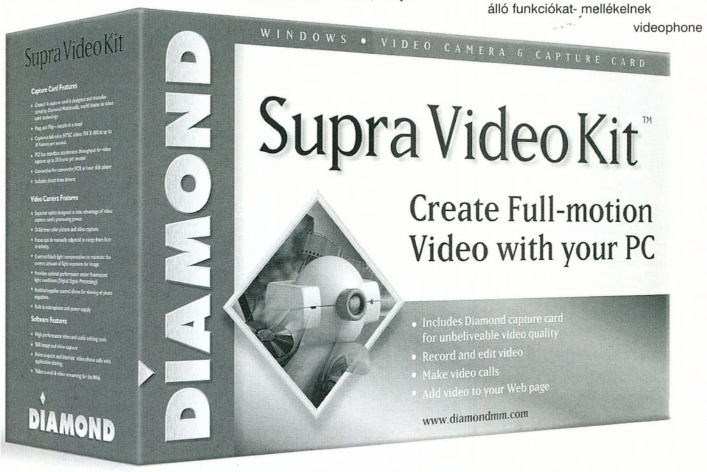
A Video Phone kit a hardware mellett természetesen bőségesen tartalmaz software-eket is, melyekkel ki tudjuk használni a rendelkezésre álló funkciókat- mellékelnek videophone programot, videokonferencia alkalmazást és videodigitalizáló programot is. A rendszer felhasználási területe így nagyon sokrétű.

A Diamond Video Phone Kit használható hálózatban és az interneten keresztül egyaránt. Egyik izgalmas felhasználása lehet az interneten keresztüli videotelefonálás, akár a világ másik sarkábanVideo Phone Kit levő ismerőssel, mindezt helyi hívás tarifájáért. A másik lehetőség, hogy hálózatban (pl. munkahelyen) összekötött gépeken videokonferenciára és csoportos munkára használjuk. A Diamond Video Phone Kit mindkét területen





beváltja a hozzá fűzött



INFO

1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059
Fax: 118-6651
www.pixel.hu
pixel@mail.matav.hu

TECHNOBASE
PC GAME CLUB

Bp. VII. Erzsébet krt. 41.
Tel.: 3420-468

Klubtagoknak:

- *vásárlási kedvezmények*
- *CD-ROM kipróbálás*
- *ingyenes helyszíni szervizelés*
- *CD archiválás*
- *alkatrész beszerzés*
- *3Dfx-es gyorsítókártyák*

Diamond Monster 3D
Orchid Righteous 3D

Játékprogramok az USA-ból!!!

Computer Lord

1144 Bp., Vezér út 53/b H-P 10,30 - 18,30h
Tel/Fax:18-48-745,(30) 22-57-54 & 32-23-82
Friss árlista: Faxbank 2-333-666 / 1024 ##

Március közepétől 200nm-es új üzletünkben várjuk régi és új vásárlóinkat.
(Cím: XIV. Szugló u. 83-85 Nagy Lajos kir. útja és Szugló u. sarok)

Szuper árak!

Alkatrészek raktárról, tetszőleges konfigurációk néhány órán belül!

Netto árak, 1év garanciával
konfigurációk 1+2 év garanciával!

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17 Szervíz: 10-15
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391
Internet: http://www.oditech.hu/transam
Email: Trans/am@usa.net

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TŐL!

MÉG TART A KARÁCSONYI AKCIÓNK!
Új szolgáltatásunk : Sony Playstation szerviz és eladás
Használt alkatrészek adás - vétele

CD ÍRÁS 600,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

AKCIÓ !!!
CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.800,-
33600 Fax-Modem External	12.600,-
33600 Fax-Modem Internal	9.440,-
14" Lite-On SVGA Monitor	**29.920,-**
15" Addias SVGA Monitor	**39.920,-**
17" Apple SVGA Monitor	**86.000,-**
Pentium HX alaplap / 512kb c.	10.600,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	25.200,-
TRANS-AM DEVIL STANDARD számítógép: Pentium HX, P166 AMD, 1.3 GB HDD, 1.44 FDD, 8MB RAM, S3 V+, Minitorony, 101 g. klav.	**69.920,-**
TRANS-AM DEVIL MMX TURBO számítógép Pentium TX, P166 I MMX, 2.1 GB HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM, S3 Virge 2MB, Minitorony, 101 g. klav.	**93.600,-**

http://www.oditech.hu/transam/
Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 2-333-666 Kód: 1471# Tone üzemmódban!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

EDE^GO COMPUTER KLUB

GYERE, JÁTSSZ A **LEGPROFESSZIONÁLISABB** COMPUTER KLUBBAN.

Egymástól elválasztott fakkokban titkos stratégiával győzheted le ellenfele(i)det 6 db hálózatra kötött gépen. Ha úgy érzed te vagy a legjobb, bizonyítsd be havonta megrendezett pénzdíjazású bajnokságainkon.

Klubtagoknak a géphasználati díj: **250,-** Ft / óra, ám ezen felül is hihetetlen kedvezmények várnak rátok.

További információ: 169-50-38 és 270-61-38
Cím: Bp. IV. Virág u. 7. (Piros 20-as vonalán)

@X Alarmix

ALARMIX Hungary
Tel.: 319-5065
06-30-420-010
Fax.: 319-1045
E-mail: sales@alarmix.net

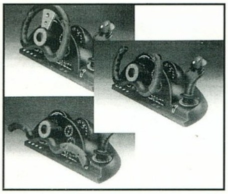
Béreltvonal. WWW szerver bérlet...
Egész éves előfizetés esetén 15%,
fél éves előfizetés esetén 6%
KEDVEZMÉNYT ADUNK
Két hét ingyenes próbaidő.
Új ügyfelek toborzásakor jelentős kedvezmények.
Jelentkezési lehetőség a város több pontján.

WWW.ALARMIX.NET

Joyrider Pro

(Zykon, egy belga cég)

A Joyrider Pro neve alapján sokan valamiféle „speciális feladat" ellátására tervezett eszközre gondolnak, pedig ez egy PC-s periféria, egy kombinált joystick. A belga Zykon terméke magában egyesít egy kormányt, egy joystick-ot és pedálokat is. Szimplán a PC gameport-jához kell csatlakoztatni, és már indulhat a játék szinte bármilyen játékkal. A Joyrider Pro egészen masszív felépítésű, megbízható és precíz. Az újdonság, hogy a kormánykerék felső részének leszerelése után máris egy



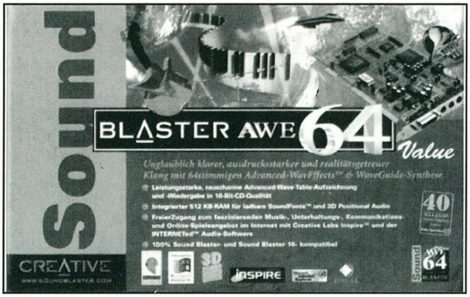
repülőgép-kormányhoz jutunk, melyet természetesen az X-tengelynek megfelelően is mozgathatunk, kihúzhatunk. Az élvezeteknek azonban ezzel még nincs vége- egy gomb megnyomásával a kormány oldalai kifordíthatók, így egy motorkerékpár-kormányt kapunk. A joyrider jobb oldalára beépítettek egy normál joystick-ot is, mely szintén több funkciót láthat el: repülőgép-szimulátoroknál mint irányítókar használható, míg autós programok esetében a sebességváltó szerepét tölti be. A Joyrider Pro ára 200 márka alatt lesz várhatóan a megjelenésekor.

Az ATI megvásárolta a Tseng eszközeit

A Tseng Labs bejelentette, hogy az ATI Technologies-nak eladta eszközei nagy részét, felszereléseket, eszközöket és a jogi védelem alatt álló szellemi termékeket egyaránt. Emellett a Tseng 3D grafikai fejlesztőcsapatából 40 ember fogadott el munkaajánlatot az ATI amerikai lerakatánál. A Tseng a bevételekből finanszírozza korábbi termékei további támogatását- ehhez jól jön a mintegy 3 millió dollárnyi készpénz-bevétel. A felvásárlás célja az ATI-nál a 3D grafikai fejlesztések felgyorsítása volt. A Rage 4 processzor már fejlesztés alatt áll, míg a Rage 5 tervezésével párhuzamosan akarják munkába állítani egy projektre a Tseng-től átjött kutatókat.

Creative Labs hírek

A Creative Labs elég komoly növekedésen ment keresztül az utóbbi időben, hiszen felvásárolta a Camridge SoundWorks céget, mely minőségi PC-s hangfalrendszereiről volt korábban híres. Ezzel végre egy felső kategóriájú hangfal-forrásra lelt a multimédiás bővítőkészleteihez. A Cambridge SoundWorks számos hangfalát kínálja ezentúl a Creative

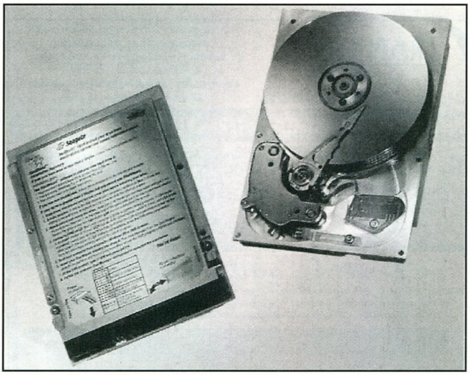


Labs: A DeskTop Theater 5.1 egy hat hangfalas rendszer, mely használható lesz AC-3 rendszerekkel, de nem lesz benne beépített dekóder, és az első negyedévben kerül forgalomba 200 dolláros áron. Egy különálló erősítő modul lesz hozzá, mely kétszer 6 RCA bemenettel és csatornánként független hangerőszabályzókkal lesz ellátva.

A Creative Labs nem véletlenül nem építtette bele a hangfalba az AC-3 dekódert, hiszen most hozza ki az AWE64 Gold hangkártyájának új változatát, AC-3 dekóderrel kiegészítve, AWE64 Gold CMS2 néven. Az eredeti verzió birtokosai 100 dollárért upgrade-elhetnek az új modellre.

A Cambridge SoundWorks azoknak is megoldást kínál majd, akik már rendelkeznek egy háromhangfalas rendszerrel- az általuk gyártott bővítő kitben két hátsó hangszóró és az erősítő modul lesz benne, melyhez a hangszórók a Camridge PCWorks készletéből származnak. A PCWorks egyébként egy magassugárzó mélynyomó kombináció 100 dollárért, mely az Altec Lansing hangfal-rendszerekét megközelítő hangzást kínálnak.

A Creative Labs érezte, hogy a Windows 95 és a DirectSound szabvány elterjedésével már szinte lényegtelenné vált a SoundBlaster kompatibilitás, és előtérbe kerültek a korszerű PCI-os hangkártyák. Ennek szellemében felvásárolta 77 millió dollárért a széles PC-s hangkártya-palettával, és jó hírnévvel rendelkező Ensoniq céget, mely korszerű PCI-os hangkártyákat dobott piacra nemrégiben. Ezek egyike az Ensoniq Audio PCI, mely a különféle Windows változatok mellett minden fontosabb DOS szabványt is támogat. A PCI busz nagyobb sebessége miatt nem volt szükség arra, hogy saját wavetable ROM-mal lássák el a kártyát, ehelyett a hangmintákat (kb. 4 MB) a PC RAM-jában tárolja, és ezeket más alkalmazásokhoz is felhasználhatjuk.



Ennek eredményeképpen a kártya olcsóbb lehetett. Az Audio PCI-on négy hangfalcsatlakozás van a 3D effektusok létrehozásához. A kártya hangminősége átlagon felüli, melyet a hozzá adott 2- illetve 4-megás hangkészlet biztosít.

Wacom PenPartner

(www.wacom.de)

A Wacom új grafikus táblája használható 12.9x9.6 cm felületet nyújt a felhasználónak. Az egységet a soros porton és a billentyűzet csatlakozón keresztül illeszthetjük gépünkhöz.(PS/2 és DIN billentyűzet csatlakozóhoz átalakítót mellékelnek.) A Windows 95 a tablet-et Plug and play felismeri, és a hozzáadott CD-ROM-ról felinstallálja a drivereket. Az alapvető Windows 95 driver mellett NT-hez és 3.1-es Windows-hoz is adnak drivert a tablet mellé. Amint az installálás befejeződött azonnal neki lehet kezdeni a munkának a kábel nélküli stylus-szal valamelyik rajzolóprogramban. A stylus nyomásérzékeny, így igen magasszintű rajzoló, festő munka végezhető a Penpartner-rel. Ha a megfelelő program támogatja a funkciót, akkor a stylus megfordításával, a valós életben megszokotthoz hasonlóan radírozni tudunk. A rajzolótáblához a Wacom a Fractal Design Painter 2.0SE és a Kai's Photo Soap 1.0SE programokat mellékeli. A Wacom PenPartner ára 240 márka, mely megfelel a kiváló minőségének.

Új Seagate winchesterek

(www.seagate.com)

A 4.5, 9.1 és 18.2 GB méretű Seagate Barracuda winchestereket szerverekbe és munkaállomásokba szánják. Az Ultra-SCSI drive-ok max. 80 MB/sec adatátviteli sebességet képesek elérni, 7.1 ms átlagos elérési idő mellett. 1998 elején a Medalist családban hoznak ki új modelleket: a 3.5"-os, Ultra-ATA-s winchesterek 2.1, 4.3, 6.5 és 8.6 GB méretben jönnek ki. Maximális adatátviteli sebességük 5400 fordulat/perc forgási sebesség mellett 33 MB/sec lesz, miközben az átlagos elérési időre 11 ms-ot ígérnek.

Toshiba SD-M1102

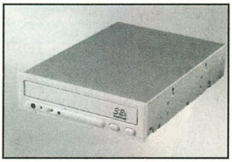
(www.toshiba-teg.com)

A Toshiba új ATAPI DVD-ROM

lejátszója DVD lemezeket kétszeres sebességgel, és végre a CD-R-t (azaz írt CD) is gond nélkül olvassa. A Windows 95 és a PC BIOS-a is azonnal felismeri, így nem szükséges extra vezérlő hozzá. Ha egy MPEG-2 kártya kerül a gépbe, akkor a drive-nak master-nek kell lenni, különben a lejátszókártya nem találja meg. Az első mérések alapján a drive DVD üzemmódban kb 2000 KB/sec adatátvitelt ér el, ami egy 2x-es sebességű DVD-től elvárható 2700KB/sec értéktől jelentősen elmarad. CD-k és CD-R lemezek esetében max. 24-szeres sebességgel olvas (10.4-24), és az első mérések szerint ez az érték valahol 12 körül mozog. Az átlagos elérési ideje CD-knél kicsit magas (115 ms), míg a DVD-nél mért 165 ms elfogadható.

32x sebességű CD-ROM-ok

A-Open CD-932E: a CD-lejátszók egymás után döntik meg a sebességrekordokat, a legújabb generáció már 32-szeres sebességgel olvas. Az A-Open drive



ATAPI szabványú, és a PIO-Mode 3 illetve 4 mellett a Busmaster DMA és UltraDMA/33 üzemmódokat is támogatja. A CD-ROM-ok és CD-Rek mellett a CD-RW-ket is képes elolvasni, ha azok a Packet-Writing formátumban kerültek megírásra. Egy technikai újdonságot is hoz, teljesen CAV technikával működik. A drive meglepően gyors, maximális adatátviteli sebessége 4180 kb/sec, viszont az átlagos adatelérési ideje (116 ms) már átlag alatti- a 24-szeres sebességű drive-oknál 100 ms alatt van az átlag. Az A-Open drive legnagyobb problémája viszont, hogy nem túl hatékony a hibajavítása, ami sok fejfájást okozhat.

Plextor Ultraplex: A plextor CD-ROM olvasók mindig is a legjobbak közé számítottak, de új drive-juk nagyon kiváló értékekkel bír: számos újításnak köszönhetően 32-szeres

sebességgel képes olvasni, és ezzel a maximális adatátviteli sebessége eléri a 4.8 MB/sec-ot. Az átlagos elérési idejével az egyik legjobb a mezőnyben- nem sok drive tud rajta kívül 85 ms-os értéket felmutatni. Szintén a sebesség növelése érdekében építettek bele 512 cache memóriát is. Az Ultraplex Ultra-SCSI csatolóval rendelkezik, így ezen keresztül illeszthető a PC-hez.

ThrustMaster Rage 3D

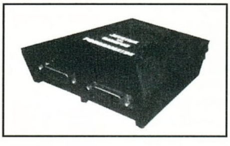
(www.thrustmaster.com)

Ha az ember joystick-ot akar venni, akkor elég nagy fejfájást okozhat, hogy milyet válasszon. A gamepad-ek kiválóan alkalmasak verekedős és sportjátékokhoz, de egy 3D akciójátékhoz vagy szimulátorhoz nagyságrendileg jobb egy analóg joystick. A Thrustmaster ezen problémával küszködőknek készítette a Rage 3D-t. Ez egy kellemes designt kapott kétkezes gamepad, melynek belsejében igen sok meglepetés- új technika lapul. A Thrustmaster a Fujitsu-tól vette át a mágneses térerősség érzékelő szenzort, és az ehhez kapcsolódó technikát- ezt építette be a Rage 3D-be. Míg egy normál gamepad „iránygombja" tulajdonképpen egy sokállású kapcsoló (kizárólag ki és bekapcsolt állapotokkal), addig egy analóg joystick az elmozdulás erősségét, intenzitását is méri köztes értékekkel. A Rage 3D ezt egy egységben kínálja, és a kétféle üzemmód között egy gomb megnyomásával lehet bármikor átkapcsolni. A Rage 3D tulajdonképpen egy speciális gamepad, de „analóg-szerű" üzemmódja révén a megszokott sport- és akciójátékok mellett már autóverseny programokhoz és 3D akciójátékokhoz is megfelelő kontroller lesz. Ezt támogatja a felületen nagyon ergonomikusan elhelyezett összesen 10 darab tűzgomb, melyek mind nagyon megbízhatóan kapcsolnak. A Rage 3D-vel kapcsolatos egyetlen igazi probléma, hogy DOS alatt nem támogatja a speciális funkciókat. A digitális technika használatából adódó előnyök szinte adják magukat: a Rage 3D automatikusan bekalibrálja önmagát, minden gombjára be lehet programozni billentyűt, vagy billentyűkombinációt,

a Microsoft Gamepad-hez hasonlóan akár négy pad is beköthető egy gameportra. A Thrustmaster Rage 3D egy sokoldalú game-kontroller, mely repülő-szimulátorokon kívül szinte minden játékhoz ajánlható.

Programator (Endor)

Aki nem akarja eldobni jól bevált joystickját, viszont szeret billentyűzet-funkciókat programozni annak egyes gombjaira, az megteheti végre a Programator segítségével. A fekete fémdoboz



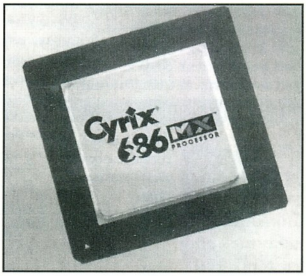
kábelét a billentyűzet foglalatba kell dugni, és minden hozzá csatlakoztatott gamepad avy joystick teljesen programozhatóvá válik általa. Emellett azt is lehetővé teszi, hogy egyszerre négy standard gamepad-et csatlakoztassunk egy géphez. Egy hatgombos joystick-ra tíz billentyűzet-parancs állítható be, a megfelelő időzítésre figyelve makrókként tárolhatók el, mely nagyon jól jöhet verekedős programoknál.

Processzor-parádé

Az Intel együttműködésre lépett a Lockheed Martinnal, és kifejlesztettek egy új 3D gyorsító chip-et, i740 néven. Sajnos még nem sok információ látott napvilágot ezzel kapcsolatban, annyit viszont már sejtetnek, hogy a kártya teljesítménye valahol a Voodoo és a Riva128 között lesz. Az Intel az új 3D chip-et igen olcsón, és nagy tételben akarja forgalomba hozni, hogy ezzel biztosítsa elterjedését.

IDT Winchip C6

Az amerikai illetőségű IDT korábban SRAM-ok és logikai áramkörök gyártásával foglalkozott, de most beszállt a Pentium kompatibilis processzorok piacára a C6 chip-pel. A C6 jelenleg 200 MHz-es változatban kapható, a hasonló órajelű Intel processzor árának feléért. A C6 támogatja az MMX utasításkészletet, 3.3 volton működik, és 64 KB belső cache-t építettek bele. Az installálása megegyezik a megfelelő órajelű Intel processzoréval, de a C6 nem melegszik annyira mint konkurensei, mert teljesítményfelvétele csak 9 watt. Magán viseli a legtöbb első generációs Pentium klón problémát, azaz gyenge a kooprocesszor rész benne. Ezt kevéssé, vagy nem használó alkalmazásoknál a teljesítménye kb. megegyezik az Intel P200-éval, míg a Quqke és raytracing programok esetében kb. 30 százalékkal marad el attól. Az IDT a többi klóngyártóhoz hasonlóan most a kibővített MMX utasításkészleten dolgozik, melyet



majd a vadonatúj C6+ processzor fog felhasználni.

A Cyrix az AMD-hez (K6+, K6+3D, K7)hasonlóan a lebegőpontos teljesítmény feljavítására helyezte a legnagyobb hangsúlyt, és emellett 15 új utasítással bővíti az alap MMX készletet. Az új 6x86MXi már támogatni fogja az AGP portot, és a házon belüli MediaGX lesz hozzá a kiindulási alap.

Direct Rambus DRAM

Nem csak a processzorok lesznek egyre gyorsabbak, hanem a memória-elemek is: az új, Direct Rambus DRAM-mal már 1.6 GB/mp adatátviteli sebesség is elérhetővé válik. Az új memória-technikát az Intel a kaliforniai Rambus céggel közösen fejlesztette ki. A magas adatátviteli értékeket a Pipeline-architektúra okozza: ennek a révén több egyidejű, egymástól elkülönített művelet futhat le. Az újfajta modulok a Rimm-ek a 168-pólusú Dimm foglalatba passzolni fognak. Várhatóan 1998 második felében, év

végén lesznek az első 64 megás Rimm modulok kaphatók, és 2002-re már 1 GB-os kapacitású modulok elterjedését várják.

Panasonic egy egychipes DTV megoldást fejlesztett ki

A Panasonic AVC amerikai laboratóriuma, a Matsushita észak-amerikai digitális televíziózással foglalkozó kutatólaboratóriuma egy egychipes DTV video dekódert fejlesztett ki, melyet HDTV-ben, átalakító dobozokban, és PC-s DTV upgrade kártyákon lehet majd használni. Ez az első olyan megoldás, mely egy chip felhasználásával képes dekódolni és megjeleníteni megfelelő DTV jeleket a megszokott video-formátumokban és azokból lekonvertált alacsonyabb felbontású formátumokban. Normál esetben ugyanezen feladatra két video-dekóder ASIC és egy display processzor kell. Az első fejlődési lépés az volt, mikor egy HDTV meg tudta oldani mindezt, de a Panasonic még továbbment- az ő chipjük képes akár 480i és 480p formátumokra is konvertálni menet közben.

(A Mitsubishi / Lucent chipset csak 1080i és 720p formátumokban tud videot megjeleníteni, HDTV készülékek számára). A Panasonic chip bármilyen MPEG-2 video jelet képes dekódolni, és egyúttal video-processzorként meg tudja jeleníteni e jelet 11080i, 720p, 480i és 480p formátumokban is (az i az interlace, míg a p a normál üzemmódot jelöli). A chip ára 100 dollár, mely az MPEG-2 dekóder chipek árának kétszerese, és elsőként egy Panasonic set-top box-ban fog debütálni a nagyközönség előtt.

Shark Multimedia hangkártyák

A Shark Multimedia bejelentette, hogy az Analog Devices-zal együttműködve kihoz egy többcélú kártyát, Basking Combo-56K néven. Ez egy 56K flex software-es adat/faxmodem-et és egy 16-bites SoundBlaster Pro/Adlib/WSS kompatibilis hagkártyát tartalmaz, mindezt 50 dollárért. Az audio részen egy OP3-FM szintetizátor dolgozik, mely mellé opcionálisan egy 32 hangú software wavetable szintetizátor kapcsolható, és van a kártyán waveblaster-kompatibilis csatolóhely is. A modem rész a V.80 és H.324 video-konferencia szabványok támogatása mellett tud speakerphone üzemmódot, ismeri a hívóazonosítást, és adnak hozzá egy software-es voice-mail/fax center-t is. Mivel ez egy software-es modem, ezért minimum egy 133 MHz-es Pentium ajánlható hozzá. A Shark emellett a Predator 3D nevű hangkártyájának két változatát is kínálja, az ISA-s és PCI-os verziót egyaránt. A kártyák az Aureal A3D DirectSound gyorsító chipre épülnek. A PCI-os változaton emellett az Euphonic 4 megás, 64 hangos DLS wavetable szintije dolgozik, mely hardware-esen 32 hangot tud megszólaltatni, további 32-t software-esen, és mindezeket egy 64 csatornás DirectSound mixer keveri egybe, Win98 alatt SoundBlaster Pro kompatibilitást ígérve. Az ISA változat teljesen SoundBlaster Pro kompatibilis, de csak wavetable csatoló van rajta az A3D mellett. A kártyák 100 dollár körüli áron kerülnek forgalomba, Plug'n'play kompatibilisek, full-duplex-ek, 80 dB-nél nagyobb jel/zaj viszonyú jelet adnak ki, többek között a „Phat Stereo" hangzásjavító eljárás és az Analog Devices SoundMAX chip-set használatával.

A Microsoft és a Silicon Graphics szövetsége az API-fejlesztésben

A Microsoft nemrég nyilvánosságra hozta, hogy támogatni fogja az OpneGL használatát, de csak professzionális alkalmazásokban, míg a Direct3D

marad az elsődleges 3D API a játékfejlesztők és játékosok számára. A Microsoft és az SGI ezen továbbmenve szövetséget kötött egy egységes, jövőbeli grafikus rendszer kialakítására. Az új projektet Fahrenheit Project-re keresztelték, mely nem takar mást, mint új fejlesztői API-k egységes rendszerbe foglalását. A Fahrenheit magába fogja foglalni a Direct3D, DirectDraw, OpenGL, OpenGL Scene Graph és OpenGL Optimizer elemeit egy teljes, háromszintű API keretei között.

A legalsó szintet szánják a házi felhasználásokhoz és a profi desktop alkalmazásokhoz, míg a Scene Graph API és a Large Mode Visualization Extension kapnak szerepet a high-end grafikai alkalmazásokban és az SGI IRIX rendszere alatt. Az alsó szintű API lefele kompatibilis lesz a D3D-vel, és funkcionálisan kompatibilis az OpenGL-lel, de 2000 előtt nem várható a megjelenése.

A Microsoft bejelentése szerint az egyik első lépés, hogy kihoznak egy új DDK-t (device driver kit), melyet közösen fejlesztenek Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 és 5.0 alá. A DDK tartalmazni fogja mind az Opne GL, mind a Direct3D API-kat. A Microsoft egy javított OpenGL ICD (Installálható Kliens Driver) kihozatalát tervezi a különféle Windows operációs rendszerek alá, mellyel párhuzamosan, a Direct3D-hez hasonlóan kompatibilitási tesztek alá vetik majd az egyes grafikus kártyák OpenGL drivereit. Remélhetőleg a továbbfejlesztett OpenGL driver-készlet feloldja majd azt a problémát, hogy eddig a grafikus kártyák gyártóinak saját OpenGL-drivert kellett kifejleszteni, hogy olyan játékok mint GLQuake, Quake II és Hexen II fussanak rajta.

S3 GL mini drivert fejleszt a Virge alapú kártyákhoz

A hírek szerint az S3, a Virge chip-ek igen gyengécske 3D gyorsító teljesítménye ellenére egy Virge GL mini driver fejlesztésébe kezdett, melynek segítségével már játszható ezen chipet használó kártyákon a GLQuake. Az S3 hivatalos sitejain nincs erre semmi utalás, de egy angol S3 Virge Support Page-ről már letölthető egy korai béta. Az eddigi változatok nem túl bíztatóak, állítólag egy 32 Megás Pentium 200 MMX-en már 3.6 fps-el fut a GLQuake.

MSI-4413: Permedia2+AGP

(www.msi.com.tw)

Az MSI egy tajvani alaplapgyártó, és az ASUS példáján felbuzdulva ők is elindulnak az AGP-s grafikus kártyák piacán. Az MSI-4413 a 3DLabs Permedia 2 processzorra épül és egy PII-300/64 MB SDRAm gépben a 3DWinmark alatt 192 pontot ért el. A kártya teljesítménye igen nagy, és a képismétlési frekvenciák terén sem kell szégyenkezni- magas felbontásokat is tud 85 Hz-cel. A kártya AGP részével vannak még problémák, mert pl. 1024x768 felbontás választása esetén egyszerűen lefagy a gép. Összességében egy elég jó kártya az MSi-4413, ha megoldják az 1024x768 felbontásban felmerülő problémákat.

Saitek gamepadek

Saitek X6-31M: a két Saitek gamepad közül a kisebb leginkább a régi SEGA kontrollerekre hasonlít, de a design elég eredetire sikeredett: a fekete alapon sárga gombok igen jellegzetessé teszik ezt a gamepad-et. Az irányítógombbal precízen és gyorsan lehet kontrollálni a mozgást,

de hosszabb távon kissé fárasztó a fogása. Összességében e gamepad legnagyobb problémája, hogy kicsik rajta a fogófelületek, így hosszabb távon kényelmetlen kézben tartása, ezt ellensúlyozza valamennyire, hogy a 6 tűzgomb könnyen és gyorsan elérhető. A joystick közepén több kisméretű gomb van, melyekkel a turbo fire, és annak sűrűsége állítható be igen kényelmesen.

Saitek: X6-32M: a nagyobbik testvér formáját a Nintendo 64-től örökölte, így fogása igen kényelmes akár huzamosabb játék esetén is. A nyolc tűzgombból 4 van a tetején és 4 került az elülső oldalára. Az autofire az X6-31M-mel megegyezően állítható. A Saitek gamepad-jei igen megbízhatóak, de ma már elvárható lenne, hogy programozhatóak legyenek a gombok, ez a lehetőség az esetükben pedig sajnos nem adott, így csak átlag felettiek.

Charlei

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket január 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

DEATHMATCH
DeathMatch Játékklub

1088 Budapest,
Rákóczi út 9.
az udvarban

– CD-ROM vásárláskor 5% engedmény
– 1 óra **ingyenes** (!!!) helyi hálózati játék

Egy alkalommal 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

– Gravis PnP hangkártya 9.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

SPeCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

5%

– Minden alkatrész árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER – **GENOA** SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

EDE GO COMPUTER KLUB

1145 Budapest,
Virág u. 7.
Tel.: 169-5038
207-6138

– Klubtagsági vásárlása esetén (amely 1 évre szól)
3 óra ingyen játék

Egy kupon csak egy és csak új klubtagsági vásárlásához használható fel!

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

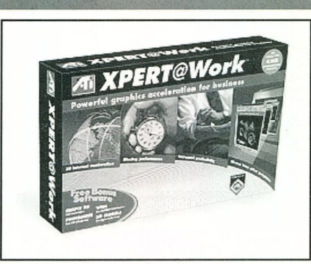
5%

– Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ATI kártyák

ATI EXPERT@WORK AGP



Bár Magyarországon nem annyira ismertek az ATI videokártyák, azért aki kicsit is kitekintett a világra az láthatta, hogy a '97-es modelljeik sorra az összehasonlító tesztek élbolyában végeztek, így mindenképpen érdemes "szót ejteni" róluk. Szerencsére megkaptuk tesztelésre az ATI Rage 3D Pro AGP chipsetes EXPERT@Work AGP kártyát, így a nagy 3Dfx, meg Riva 128 mánia közepén egy teljesen különböző chippel ellátott kártya tudását próbálhattuk ki. Az első meglepő felismerés az volt, hogy a cég székhelye az írországbéli Dublin, tehát nem kanadai, mint ahogy azt sokan gondoltuk.

Az OEM változat kézikönyve nem sok információt tartalmaz, így érdemes egyből az on line help-ben keresni a szükséges tudnivalókat.

(Ezt csak azért emeltem ki külön, mert játékos szemmel nézve a kártyát biztos, hogy mindenki az Open GL, illetve a D3D támogatást fogja keresni, csak éppen erre semmiféle utalás nincs a papírokon. Gyanítom, hogy a dobozán viszont ott van nagybetűkkel, mert természetesen mind a kettőhöz megvannak a szükséges driverek.)

A kártyán alapból 4MB SGRAM van, szerencsére ezt lehet bővíteni 6, illetve max. 8MB-ra. Ettől persze erőteljesen függ az, hogy milyen színmélységet tudunk használni, pl. a 4MB-os kártyán a 3D módoknál a maximum 800x600-ban 16,7M szín. A 8MB-os változat viszont tudja 1200x1600 mellett a 65K színt, illetve 1280x1024-ben a 16,7M-t.

A 2D-s felbontásoknál az alapváltozattal is bőven be fogjuk érni, hiszen 1024x768-ban 16,7M szín mellett a képfrissítés lehet akár 150Hz is.

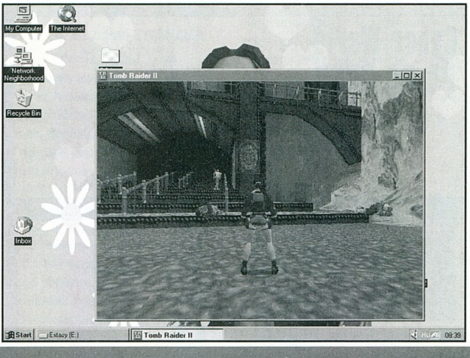
Első próbaként a már jól ismert D3D tunnel teszthez folyamodtunk, tudjátok ez az amikor egy textúrázott folyosó csavarog körbe a képernyőn. (Fent volt a 3Dfx CD-n, hasonlítási alapként, 3Dfx-szel, Rivá-val száguld, Virge-vel, PowerVR-rel meg szétszaggatja az "agyát".) *(bocs, de 75fps 640x480, 16bit fullscreenen, azaz szaggat (sakman))*

Nos, rögtön lehetett látni, hogy ezzel semmi gond nem lesz, szépen leszáguldott a pár másodperces teszt, az első akadályt simán vette a Rage 3D chip.

A Tomb Raider2 setup elsődleges device-ként látta, természetesen úgy, hogy nem akadt össze a 3Dfx-szel, kedvünkre választhattuk bármelyiket. A különbség csak annyi volt, hogy itt a választható felbontások listája nem fért el az ablakban, sokkal lejjebb lehetet húzni. (Nagyobb volt a lista még a Velocity-énél is, ami annak köszönhető, hogy itt megkaptuk a 8MB-os variációkat is.) A csábító 1024x768 természetesen nem működött, a max. ahol még életképes volt az összes 3D hatás, az a 800x600 volt.

A játék szépen el is indult, majd az intro után gyorsan bevetettem magam a Lara's Home-ba. Kicsit meglepett, hogy bár a sebesség és a terep rendben volt, Larán nem voltak textúrák. Azért ez elég zavaró, még akkor is ha ez az a pillanat ahol eszünkbe jut, hogy az nVIDIA chippekkel is kicsit töredezett volt a főhősnő, így biztos valami globálisabb probléma létezik a D3D driver-ekkel.

A Tomb Raider-es kirándulás végeredményben arra jó volt, hogy megmutassa a kártya elég gyors, csak éppen még kell egy kis idő amíg elkészülnek a hibátlan driver-ek.



Jó hír a Wing Commander rajongóknak, hogy az 5. rész setup-ja alapból támogatja az ATI kártyákat, így itt nem volt semmi probléma, rögtön neki lehetett kezdeni egy rázósabb küldetésnek.

Nem szóltam még arról, hogy a kapott kártya AGP-s verziójú volt, így természetesen szükséges a használatához egy LX-es chipset-tel ellátott alaplap (tudtommal ezeken már kivétel nélkül van AGP port, igaz, hogy nem kétszeres, hiszen az majd csak valamikor márciusban lát napvilágot az új chipset-tel), illetve egy PII-es processzor. Sajnos az AGP-t eddig csak a G-Police támogatja, viszont itt az eredmény elég meggyőző, ahogy repkedünk a hatalmas felhőkarcolók között a kivetítő vásznakon kisebb avi-k futnak, és jót tesz a felbontásnak is a bőséges RAM növekedés. Pl. lesz elég memória a Z-Buffer-nek, még 1024X768-ban is, így a házak ablakai nem mosódnak össze. A jövőben viszont nagyon úgy néz ki, hogy sorra jönnek az AGP-t támogató játékok pl. a Red Line Racer a Incoming...(most ennyi jutott eszembe:))

Talán említésre méltó, hogy az ATI site-on nagy betűkkel hirdetik az AGP-ről szóló résznél a Final Reality tesztprogramot. Nos, ez tényleg egy klassz dolog, teszteli a 2D, 3D sebességet, illetve támogatja az AGP-s kártyákat is. (Magyarán van egy AGP teszt része is.) A gond mindössze annyi, hogy ezt nem sikerült működésre bírni semmilyen körülmények között. Az persze alapvető, hogy a Windows-hoz (még ha OSR2 akkor is) le kell tölteni a Service Pack 3-at, különben nem lát semmit az AGP-s kártyából. Amennyiben ez megvan, a Final Reality detektálja az AGP-s kártyát, csak éppen a teszt nem indul el. Hiába, ez egy kiforratlan dolog még.

Másrészt viszont láthatunk három képet - visszatérve a site-ra - kilopva a Final Reality-ből, ahol az első teszt ATI Rage 3D Pro-val futott, míg a második egy Diamond Monster-rel, az utolsó pedig egy Viper 330-cal. A képek alapján a Monster egyértelműen kiesik, talán valamivel még a Rivás Viper-nél is jobb az ATI képe. Ezzel csak az a baj, hogy lefuttatva a programot, a legszerényebb eredménye viszont pont neki lesz. Aki használta már a tesztet tudja, hogy a végén kiad egy kalkulált számot, ami többé-kevésbé összehasonlító alap lehet. Ez a Rivás kártyáknál 3.2 körül van, a 3Dfx és a Rage 3D pro viszont 2.8 közelében teljesített (a Helios 3Dfx valamivel gyorsabb is volt).Természetesen ez függ a gép sebességétől is, így figyeltünk arra, hogy a teszt konfiguráció mind a három esetben megegyezzen. (PII266, Asus P2L97, 96MB SDRAM)

Végül amit még fontos megemlíteni az ATI Rage pro-val kapcsolatban, az a nagyon profin kivitelezett movie player. Ezt persze megkapjuk az install lemezen, sőt találhatunk rajta egy nagyobb oktató filmet is, így ki tudjuk próbálni még ha nincs otthon video CD-nk akkor is. Nekem a legjobban az tetszett benne, hogy a jobb oldalon van egy fényképezőgép ikon, ami aktivál egy beépített képlopót. Így kedvünkre kiszedhetünk bármilyen képet az éppen futó animációból, elmenthetjük.

Majd elfelejtettem, hogy Open GL driver csak NT alatt létezik hozzá, amennyiben a "quake-eseknek" van egy kis szerencséjük akkor valaki megírja a Win95-ös port-ot is, házon kívül.

Végeredményben az ATI Rage 3D Pro chipset már sokkal fürgébbre sikeredett mint az elődjei, bár a driver-ein még érdemes lenne csiszolni, hogy végső képet kapjunk a tudásáról. És hát persze AGP...

shoebaron
shoebaron@pganet.com

INFO

FORGALMAZÓ:
AXICO KFT.
1074 BUDAPEST,
DOHÁNY U. 67.
TEL: 352-8932
TEL/FAX: 342-3255

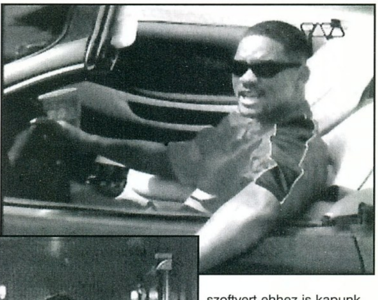
AimsLab VHX

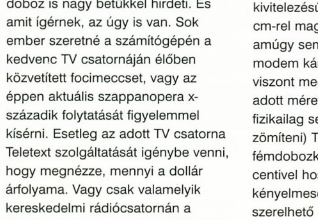
VIDEOHIGHWAY XTREME

Az AimsLab új termékcsaláddal nyomul a piacon, és ezt nem csak a megváltozott design alapján mondhatjuk. Az új VideoHighway Xtreme (VHX) egy olyan hardver, ami gyakorlatilag majdnem mindent kiszolgál, ami ebben a témában előfordulhat.

A VHX többfunkciós voltát már a doboz is nagy betűkkel hirdeti. És amit ígérnek, az úgy is van. Sok ember szeretné a számítógépén a kedvenc TV csatornáján élőben közvetített focimeccset, vagy az éppen aktuális szappanopera x-századik folytatását figyelemmel kísérni. Esetleg az adott TV csatorna Teletext szolgáltatását igénybe venni, hogy megnézze, mennyi a dollár árfolyama. Vagy csak valamelyik kereskedelmi rádiócsatornán a tízórás híreket meghallgatni. Esetleg valamelyik TV csatornáról álló vagy mozgóképet rögzíteni, amit aztán szerkesztő vagy rajzolóprogrammal átvariálhat. Esetleg valamelyik családi videofelvételről szeretne néhány felejthetetlen pillanatot kiragadni. Vagy a most oly divatos internetes videotelefonos kapcsolattal próbálkozni. Nos ha valaki erre azt mondja, hogy: - Ember, hát ennyi kártyát bele se tudok tenni a gépembe, annyi slot-ot foglal. - akkor igaza is van, és nem is. Az eddigi hardverlehetőségekkel (legjobb tudomásom szerint) ezt a "néhány" opciót egyetlen kártyával nem igen lehetett megoldani. Minimum 2, de inkább 3 kártyával már igen.

Az AimsLab nem kispályázott, mert az imént felsorolt lehetőségeket 1 (egy) PCI-os kártya formájában megoldotta. Ez pedig a címszereplő VideoHighway Xtreme. A kártya kinézetre kissé furcsa, hiszen a mai PC-házak lehetőségeit figyelembe véve nem "hosszú", hanem "magas". Életemben nem láttam még ennyire magas kivitelezésű kártyát (kb. 1 cm-rel magasabb az amúgy sem alacsony modem kártyámnál). Így viszont megoldható lett, hogy az adott méretű (és ezen fizikailag sem igen lehet zömíteni) TV-tuner fémdobozkájánál csak pár centivel hosszabb kártya kényelmesen szerelhető az eddigi majd 20 cm-es megoldásokkal szemben. Itt gondolom erőteljes szempont volt, hogy sok alaplapnál (pl. nálam is / ExpertColor TX 531) a PCI-slotok egyvonalban vannak a processzor foglalatával (sok a hosszú ISA kártya, pl. GUS classic, vagy a régi SoundBlaster 16-osok). Egy rendes hűtőborda ventillátorral pedig minimum 3 cm magas, ami meggátolja a hosszú kártyák beszerelését, de az Xtreme tökéletesen elfér. A régebbi AimsLAb kártyáktól eltérően nincs overlay kábel (nincs KH), hanem a PCI-buszon keresztül nyomja át a jelet a videokártyának (DirectX). A szerelés tehát oké.




TELETEXT 100
File Edit Teletext Help

P100 SAT.1 TEXT 18.01. 21:58:19

SAT.1 TEXT

Kfz - Versicherung 396
20.15 Der König von St.Pauli (4) >345
22.35 TALK IM TURM >365

EM 2000: Wieder Glück für Berti
Hansa ist neuer Hallen-Champion 200

Reichster Mime Großbritanniens? 117

SPD will Kohl in Rente schicken 121
Bahn zieht Fluglinien Kunden ab 131

Reise	400	Montag am Kiosk!	128
Ratgeber	500	Spucke hilfreich	504
Computer	510		
Auto	520	Glatzenbildung? Was	
Wetter	180	Ärzte raten......	606

Schlank im Schlaf 537

Einsam? Ich bin für Dich da 699

A szoftver része a dolognak a szokásos színvonalú, és a grafikai körítés is jó. Az egyetlen dolog, ami nem tetszett, hogy nem lehet a TV-rádió beállításoknál a frekvencia értékeket manuálisan bevinni. Ezt a TV résznél még megértem, mert 100 emberből 101 biztos nem tudja a BugiTV frekvenciáját (mert kábelen jön, és a szerelő beállította, azt' kész), de a kereskedelmi rádiókon tízpercenként bemondják, hogy százötegész-három, BugiRádió. Viszont nagyon intelligensen lett megoldva a csatornák sorrendjének meghatározása. A szoftver végigszkenneli (de csúnya szó) a teljes sávot, és frekvenciasorrendben megjelennek a detektált adók. Itt ráklikkelve láthatjuk-hallhatjuk az adott műsort, a jobb oldali részbe pedig a nyíllal vihetjük be. A TV teletext vételét szoftveresen oldották meg. Ez egyrészt olcsóbb, mint a szendvicskártyás megoldás, másrészt a karakterkészlettel sincs gondunk, mert nem ROM-ban van eltárolva. A szolgáltatásai a szokásos lehetőségeket nyújtják.

A Kompozit és S-VHS bemeneteken beadott jelből ugyanúgy, mint a TV műsorból állóképet grabbelhetünk, vagy AVI formátumban harddiskre rögzíthetjük hanggal együtt. A felvett kép minősége erősen függ a beadagolt jel minőségétől. Az AVI felvételre nagyon kíváncsi voltam, de meglepően jó minőségben rögzítette a kártya a jelet. Az egyetlen gond csak a HD-nk mérete, ugyanis a kártya nem tömöríti (annyira) a jele, így 1 perc vagy 150 MB helyet foglal. Ha már van kamkorderünk, akkor kipróbálhatjuk az internetes VDOphone szolgáltatást, ugyanis szoftvert ehhez is kapunk. Sok dolgot nem akarok írni róla, gyakorlatilag egy videotelefon. Ha a túloldalon levő emberkének is van ilyenje, ... (a többit képzeljétek hozzá). Az egyik legérdekesebb és legfantasztikusabb TV-s szolgáltatást sajnos itthon egyenlőre nem élvezhetjük, de a VHX már erre is fel van készítve. Ez pedig az Intel Intercast technológia. Az észak amerikai TV adók az élő műsor mellé a TV jelre további információkat ültetnek, és ezeket egy Web-browserhez hasonló szoftverrel nézegethetjük. Például sportközvetítés közben nem mindig írják ki a pillanatnyi helyezéseket, százalékos statisztikákat, stb. de az Intercast segítségével ezek folyamatosan a képernyőre kerülnek. Reméljük ezt itthon is bevezetik nemsokára, hiszen hardverünk már van hozzá.

Végső konklúzióként csak annyit, hogy az Xtreme tényleg extrém jó, szolgáltatásai igen sokrétűek, az árát pedig tényleg megéri. A következő verzióhoz talán már infra távirányító is lesz, és akkor aztán tényleg semmi kifogásunk nem lehet a tudása miatt.

Sakman

INFO

FORGALMAZÓ:
MULTIMEDIA
MEETING POINT
1075 BUDAPEST,
MADÁCH IMRE U. 2-6.
TEL: 322-8208

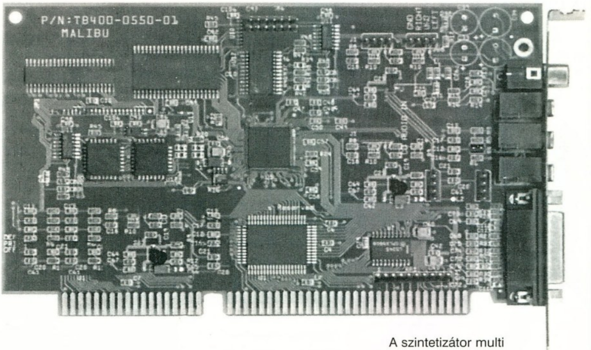
Turtle Beach

MALIBU SURROUND 64

HANGKÁRTYA KOMPROMISSZUMOK NÉLKÜL, OLCSÓN?

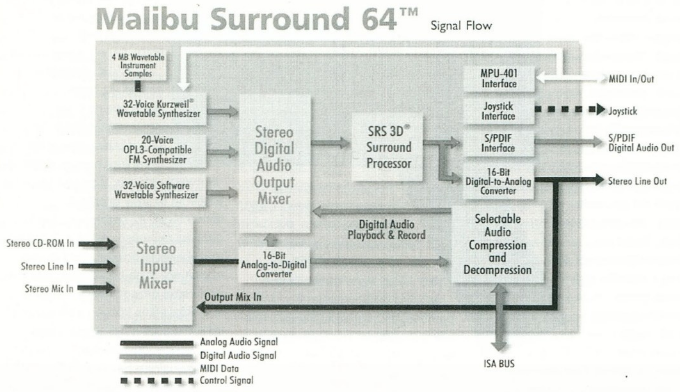
Örömmel tudatjuk, hogy végre kapható a Turtle Beach MALIBU Surround 64 kártya. A MALIBU kártyában minden benne van amit egy korszerű hangkártyának ma tudnia kell. Audio része 5-48 Khz-ig mintavételez 16 biten, természetesen a megszokott Turtle Beach minőségi jellemzők mellett. A bevitt anyagokat illetve a szinti hangját is digitális S/PDIF csatlakozó segítségével további D/A konverzió nélkül lehet rögzíteni.

A beépített szinti Kurzweil® hullámtáblás szintetizátora 4 Mb remek hangmintával. Mindezt a kártya hardver alapú SRS® 3D Surround hangzással szólaltatja meg. A Surround különböző paraméterei szoftverből állíthatóak.



A szintetizátor multi layeres VSL technológiát használ melynek segítségével akár 64 hangú szintetizátorunk lehet saját hangminták felhasználásával. Segítségül a WaveStream mintaszerkesztő áll rendelkezésünkre saját hangszerek készítéséhez.

A kártya rendelkezik egy vadonatúj csatlakozóval is. Ez a PCI gyorsító csati egy opcionális kártya csatlakoztatásával lehetővé teszi a DirectSound teljes kihasználását a központi processzor terhelése nélkül.



Windows kompatibilitás	Windows® 3.x/95/NT 4.0 (95 Plug & Play kompatibilis), DirectSound™. Kompatibilis
Játék kompatibilitás:	kompatibilis Sound Blaster® Pro-val DOS alatt, Microsoft® Windows® Sound System API-val és DirectSound-dal Windows alatt
Audio konverterek:	16-bit delta sigma ADC és DAC.
Mintavételezési frekvencia:	16-bit felvétel és lejátszás 5.51 kHz-tol 48 kHz-ig, monoban és sztereoban.
Digitális Audio:	Hardver full-duplex egyidejû 16-bites felvételhez és lejátszáshoz.
Audio Formátumok:	8-bit PCM lineáris, 16-bit PCM lineáris, µ-Law 8-bit , A-Law 8-bit , és ADPCM 4-bit IMA kompatibilis formátumot támogat
Surround Sound:	SRS® 3D Surround hangzás
Digitélis kimenet:	S/PDIF digitális kimenet az audio és a szintetizátor hangjához 44.1kHz digitális audio sztereo kimenetet biztosít minoségveszteség nélkül.
Audio bemenet/kimenet:	Mono mikrofon bemenet, sztereo line bemenet, sztereo line kimenet, sztereo digitális audio S/PDIF kimenet.
Hullámtáblás Szintetizátor:	Kurzweil® hardver alapú hullámtábla szintézis. General MIDI kompatibilis 32 hangon 44.1 kHz. 4MB minta (Wavetable ROM).
Szoftver Szntetizátor:	Windows 95 alatt 32 hangot ad összesen 64 szinti hanghoz.
FM Szintetizátor:	OPL3™ kompatibilsis 20 sávos FM zene szintézis DOS játék kompatibilitáshoz. Kompatibilis AdLib®, Sound Blaster® Pro and Windows® Sound System™ API-vel.
PCI Audio Accelerator Port:	opcionális Malibu PCI audio accelerator kártyára csatlakozik nagysebességu DirectSound kompatibilitáshoz Windows® 95 alatt. Az opcionális Malibu PCI accelerator négy kimenetet ad surround sound-hoz és multistreaming DirectSound gyorsításhoz Windows 95 ala
MIDI Interface:	Hardver alapú MPU-401 MIDI UART-kompatible interface joystick csatlakozón keresztül.

A kártya az alábbi Voyetra szoftver termékekkel kerül forgalomba:

MIDI Orchestrator Plus: MIDI-s szekvenszer program

AudioStation 2.: Házi "Hifitorony" az összes hangzóanyag meghallgatásához.

AudioView: Digitális hangminta szerkesztő program.

MIDI Orchestrator: az összes MIDI paraméter szerkesztéséhez

JAM Grid: interaktív MIDI zeneszerkesztő

Say It!: hangos jegyzetek készítéséhez.

Music Games: interaktív zenei játékok

És még sok minden más

INFO

AMECON INC.
1112 BUDAPEST,
BRASSÓ U. 83-85.
TEL : 309-0044
FAX : 309-0045
AMECON@WESTEL900.NET

SORSOLÁS
Wizardry 7 COMPO

A 3db trilógiát
Kis Péter
Gödöllő
Nagy Tamás
Jászberény
Zoltán László
Budapest

a 2db Wizardry GOLD CD-t
Nagy Erika
Budapest
Pécsi Norbert
Budapest
nyerte.

Gratulálunk nyereményeiket postán küldjük el.

Játékprogram fejlesztéséhez keresünk!

- programozókat (C,C++, Assembly tudással)
- 2D/3D grafikusokat

Jelentkezni lehet referenciákkal vagy demoanyaggal.

Tel.: 206-3972/103 m. (Rátkai István)
E-mail: sss@humansoft.com vagy gabor@humansoft.com

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

Tallózó

Deathmatch hírek

Itt a szokásos Deathmatch híreket olvassátok. A legfontosabb dolog, hogy végre-valahára van már telefon az üzletben, tehát telefonon is be lehet jelentkezni játékra. Ez egyrészt kényelmesebb, mint a sétálgatás potyára, másrészt gyorsabb.

Tehát az új telefonszám: 2-67-68-80

Lezajlott az Első Női Quake bajnokság, ami sajnos az igen szerény érdeklődés miatt kisebb házibajnoksággá minősítette magát. A küzdelem azért érdekes volt, és természetesen igen tanulságos is. Hihetetlen, de olyan váratlan dolgokat is megcsinálnak néha a lányok, hogy sok férfiember csak ámulva keresné az előbb még tuti prédának vélt tétovának látszó ellenfelét. Sok dolgot lehet még a lányoktól eltanulni.

A helyezettek:

I.	**Gábor Kinga**
II.	**Varga Mária**
III.	**Pazár Kinga**

A lányoknak gratulálunk, már csak a mersz miatt is, hogy ilyen agresszív játékkal játszanak.

Más. Februárban sok dolog fog történni. Először is tervezzük a meghosszabbított hétköznapi nyitva tartást. Ez ha sikerül (a ház lakói megszavazzák), akkor este 10 óráig lehet majd egymást irtani a Quake-kel, vagy a Red Alert-tel. Tervezzük továbbá a hétvégi nyitva tartást is, persze csak szerényebben, először csak szombaton, a későbbieket meg majd meglátjuk (tudjátok, a ház lakói...). Ha estefelé zárva találjátok az utcai kaput, akkor a 222-es kóddal csöröghettek be az üzletbe.

A bajnokságok természetesen folytatódnak, február elején szeretnénk rendezni egy Total Annihilation bajnokságot, amire várjuk a jelentkezőket. Pontosabb időpont miatt telefonáljatok. Mindenképpen érdemes odafigyelni egy picit, mert a legjobbak értékes jutalmakban részesülnek (tényleg). Kicsit távlati dolog, de február végére tervezünk egy Motoracer versengést, bővebbet szintén telefonon.

Ha minden összejön, akkor

februárban lesz egy speciális nap (valószínűleg hétvégén), amikor GURU-s emberkék ellen lehet majd játszani különféle játékokat (pl. Shoebaron ellen Quake-ezni...).

További jó hír, hogy szaporodnak a gépeink, további 2 gépet fogunk munkába állítani, így összesen 10 gépen lehet majd játszani. Természetesen az új gépek is MMX 200-asok, és 3Dfx kártyával lesznek megcombosítva.

Tehát gyertek játszani, amíg a készlet tart!

(Sak)

Deathmatch
Multiplayer játékklub és szoftver bemutatóterem
1088 Budapest, Rákóczi út. 9.
Tel: 2-67-68-80

1997 legjobb játékai

SZAVAZZ TE IS!!!

Szerte a világban szokás, hogy a játékokkal foglalkozó lapok megkérdezik olvasóikat, hogy melyik játék volt a legszimpatikusabb az előző évben. Nos, mi is szeretnénk egy hasonló dolgot elkezdeni, ennek jegyében összeállítottunk egy listát, melyben szereplő programokra lehet leadni a szavazatokat a 72. oldalon található szavazócédulával (fénymásolat is jó). Lesz eredményhirdetés meg minden ilyesmi (a márciusban megjelenő 98/4-es számban) és hogy egy kicsit érdekesebb legyen a dolog, a témakörökben helyesen tippelők között (az első három helyezett sorrendje) kisorsolunk **1-1 eredeti játékprogramot**, mely természetesen a nyertes program lesz. Ezen kívül még **50 db PC GURU-s póló**, **20 db baseball sapka** és **20 db demo CD** is gazdára fog találni a helyesen tippelők között. A szavazatokat 1998. február 25-ig várjuk a PC GURU postacímére:

PC GURU - '97 játéka
1399 Budapest,
Pf.: 701/765

A szavazólap kitöltésénél szeretnénk, ha az általunk előre bizalmat kapott 5 program közül választanátok, de ha ez végképp nem sikerül, akkor egy opcionális helyet is fenntartottunk a más véleménnyel lévők részére. Mindenesetre nagyon megkérünk mindenkit, hogy aki ilyen extra programnevet szeretne beírni, az tényleg az adott kategóriába tartozzon.

Köszönjük, hogy velünk együtt izgultok, a játékok sorsáért. Töltsétek ki minél hamarabb a szavazócédulát és küldjétek el már most!

Best of 1997

a, ...

Stratégia játékok

a, Total Annihilation
b, Imperium Galactica
c, Dark Reign
d, Incubation
e, Age of Empires
f, ...

Kaland játékok

a, Broken Sword 2
b, Curse of Monkey Island 3
c, Blade Runner
d, LBA 2
e, Discworld 2
f, ...

Szimulátorok

a, DiD F22
b, iF22
c, Apache Longbow 2
d, Commanche 3
e, Flying Corps
f, ...

Akció játékok

a, Tomb Raider 2
b, Worms 2
c, Shadows of the Empire
d, Diablo
e, MDK
f, ...

Quake-szerű játékok

a, Quake 2
b, Turok
c, Jedi Knight
d, Hexen 2
e, Outlaws
f, ...

Autós programok

a, Screamer Rally
b, UBI F1
c, Psygnosis F1
d, Carmagedon
e, Need for Speed 2 SE
f, ...

Sport játékok

a, NHL '98
b, Fifa '98
c, Actua Soccer 2
d, Tennis Elbow
e, Kick Off 98
f, ...

Ügyességi játékok

a, Hercules
b, Pandemonium
c, Lomax
d, Atomic Bomberman
e, Rayman 2
f, ...

Űr szimulátorok

a, X-wing vs Tie Fighter
b, Privateer 2
c, Wing Commander Prophecy
d, I-War
e, Darklight Confligt
f, ...

RPG-k

a, Dungeon Keeper
b, Lands of Lore 2
c, Betrayal at Antara
d, Shadow over Riva
e, ...

Cyberstone

MULTIMÉDIA CD-K

A Cyberstone Entertainment mostanában sok érdekes CD-ROM-mal lepte meg a nagyközönséget. A hazai CD-ROM fejlesztés egyre magasabb szintre emelkedett, szinte már természetesnek vesszük, ha havonta jelennek meg újdonságok. Persze ez nem csak a fejlesztők és kiadók érdeme, hanem a vásárlóközönségé is, aki egyre nagyobb érdeklődést mutat a hazai fejlesztésű termékek iránt.

BUDAPESTI ÁLLATKERT

Virtuális séta a Budapesti Állatkertben

Mint a cím is mutatja, ez a CD-ROM a Budapesti Állat és Növénykert bemutatását hivatott ellátni. Első ránézésre nem is sejtheti az ember, hogy a CD-re mennyi érdekességet zsúfoltak rá a készítők.

Ha akarjuk, akkor a CD automatikusan végigvezet az állatkerten, miközben a narrátor szöveg (Szabó Gyula színművész) folyamatosan bemutatja az aktuális helyszínt, ill. állatot. Persze saját elképzeléseink szerint bármerre elkalandozhatunk. Az állatok nevei abc sorrendbe szedve találhatók, ami jelentősen megkönnyíti a keresést. A kiválasztott állatról sokféle információt kapunk: térkép a természetes előfordulási helyéről, színes fotó(k), esetenként video-bejátszás, rövidebb vagy hosszabb szöveges információ, stb.

Az állatok bemutatása már magában is elég lenne, de emellett több érdekes témakör is feldolgozásra került. Sok mindent megtudhatunk az Állatkert múltjáról, a megalakulásáról, mikor ki és hogyan irányította, hogy kerültek oda a különleges állatok, stb. Az állatkert épületeinek külön fejezetet szenteltek a készítők. Itt megismerhetjük funkciójukat, az átépítéseket, stb. Az Állatkert kulisszatitkaiba is betekintést nyerhetünk. Megtudhatjuk, hogy nem is olyan egyszerű dolog egy állatkert vezetése, az állatok ellátása, gyógykezelése, stb. Itt egy érdekes videot is láthatunk egy elefántagyar töméséről.

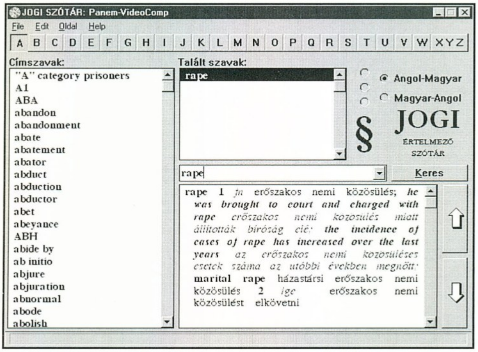
Külön pozitívum, hogy a CD-t Win 95/NT alatt nem kell installálni, telepítés nélkül, közvetlenül a CD-ről fut, és nem foglal helyet a merevlemezünkön.

A Budapesti Állatkert CD-ROM minden korosztálynak bátran ajánlható, érdekes és hasznos időtöltést ígér. Persze ha lehetőség adódik, akkor személyesen is érdemes felkeresni Budapest eme nevezetességét.

JOGI ÉRTELMEZŐ SZÓTÁR

plusz Számítástechnikai értelmező szótár
Angol - magyar

A speciális, szakirányú értelmező szótárak mindig is keresettek a piacon. Egy általánosan sokoldalú, hagyományos szótár sok információt tartalmaz, de speciálisan egy témakörre leszűkített anyagban sokkal kényelmesebb és célravezetőbb bármilyen információ keresése. Ez hatványozottan igaz akkor, ha az adott anyagot hozzáértő szakembergárda állítja össze. A Jogi értelmező szótár segítségével angolról magyarra, és természetesen magyarról angolra is fordíthatunk szavakat. A magyar fordítás mellett megtalálható a szóhoz tartozó pontosított magyarázat, esetleg példamondatos behelyettesítés is. Ugyanez igaz visszafelé is - angol példamondatok segítenek egy szó pontosabb értelmezésében. A szavak nagy része speciális jogi szakszó, illetve a jogelméletben gyakrabban előforduló általános kifejezés. Mindkét fő angol nyelvterület feldolgozásra került (brit és az amerikai).

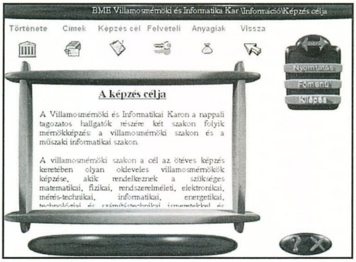


A CD-n helyet kapott egy számítástechnikai értelmező szótár is, melyben megtalálhatunk minden olyan szót, amit ma a számítástechnika használ. A fordítás itt is oda-vissza használható.

TANULJ TOVÁBB '98

Multimédia kalauz a magyarországi felsőoktatáshoz

A középiskolai végzős diákok sokféle segítséget, kiadványt találhatnak arról, hogy továbbtanulásukat melyik főiskolán vagy egyetemen folytassák. Most itt egy újabb segítség. A Tanulj tovább '98 CD-ROM igen sokrétű, kezelhetőségét tekintve sokkal rugalmasabb bármely nyomtatott anyagnál. A CD-n található adatbázisban sokféle szempont alapján kereshetünk, ez lehet akár város, lehet a képzés módja (nappali, esti, levelező, stb.) vagy akár kiemelten csak egy tárgy (pl. matematika-fizika tanár) is. A kiválasztott intézményről sok mindent megtudhatunk. Az iskola története mellett olyan fontos infokat is, mint a felvételi vizsga tárgyai, 0. évfolyam, a dékáni hivatal címe, telefonszáma, a kollégiumok és helyi munkalehetőségek, és még sorolhatnánk. A multimédia nyújtotta lehetőségek itt sem maradtak kihasználatlanul. Virtuálisan ellátogathatunk a kiválasztott iskolák bármelyikébe, és megnézhetjük az intézményről készült fotóalbumot. A CD elkészítésében egyetemi hallgatók is segédkeztek, és ez nem csak a kezelőfelület kinézetén hagyott nyomot, hanem tartalmilag is sokkal inkább szól az egész a fiatal, választás előtt álló korosztálynak.



SAKMAN

INFO

AUTOMEX CD CENTER
1077 BUDAPEST,
WESSELÉNYI U. 21.
TEL.: 461-5700
FAX: 461-5799
WWW.AUTOMEX.COM

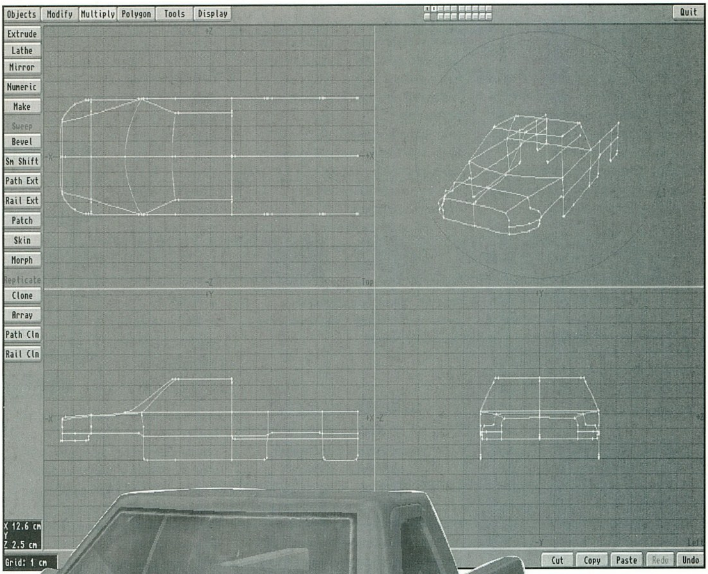
LightWave

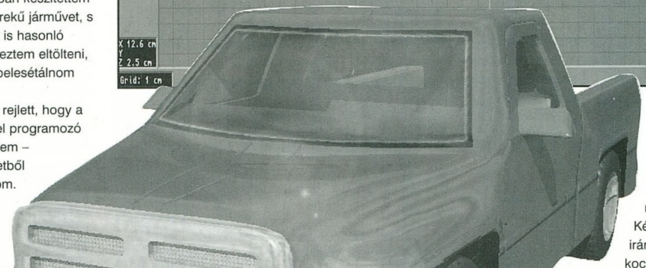
Egy kis modellezés

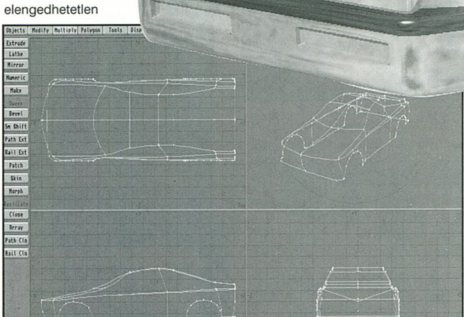
Valamikor, réges-régen egy – de inkább már kettő – évvel ezelőtt azt írtam, hogy engem a ray-tracingben leginkább a tárgyszerkesztés szépségei érdekelnek, s ennek megfelelően többnyire erről fognak szólni az írásaim. A Modeler fontosabb funkcióinak ismertetése után viszont úgy gondoltam, hogy ennek a témának a további boncolgatása lényegében önismétlés lenne, ezért megpróbáltam kerülni.

Szerencsére volt egy-két ellenvélemény, miszerint érdekes és tanulságos lenne, ha egy ún. tutorial jellegű cikket írnék. (Természetesen nem akarom annyira elaprózni, hogy miképpen tegyünk le egy pontot, vagy a kijelölt pontokból a P billentyű lenyomásával készíthetünk egy polygont.) Az ajánlott elkészítendő object – az egyik leggyakrabban előforduló tárgytípus – egy autó. A választás ideálisnak tűnt, hiszen a napokban készítettem néhány ilyen négykerekű járművet, s a következő hetemet is hasonló foglalatossággal terveztem eltölteni, és ezáltal sikerült is belesétálnom saját csapdámba...

A csapda abban rejlett, hogy a korábbi kocsit – mivel programozó barátomnak készítettem – maximum 1000 feleletből kellett megvalósítanom. Ennek megfelelően ugyanazokkal az eszközökkel és módszerekkel láttam munkához. Az eszközök alatt itt az elengedhetetlen tolómérőt, a rajzoláshoz szükséges felszereléseket, és a hagyományos 1:58-as modellt kell érteni. Az elsővel még nincs is semmi gond, hiszen így juthatunk pontos adatokhoz a legegyszerűbben és a leggyorsabban. A rajzolás is szükségszerű, mert így a modellezés közben csak egy papírlapot kell néznünk, nem kell megszakítani a munkát a folyamatos méricskéléssel, s ezáltal rendkívül sok időt nyerhetünk. Tehát az eszközválasztás hibáját a túlzottan kis modell használatával követtem el.





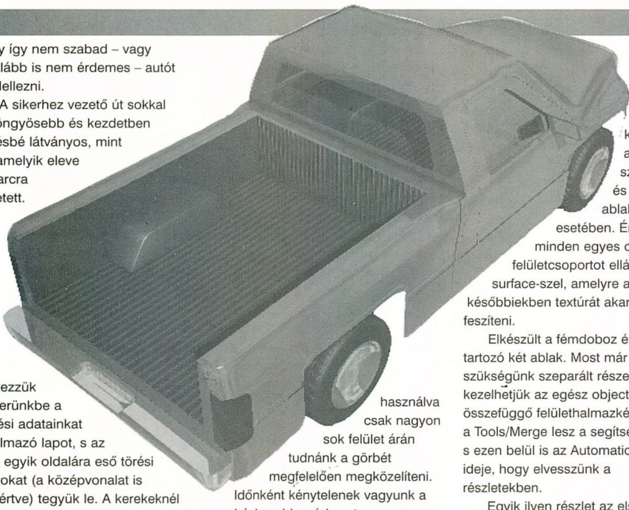


Minél kisebb egy modell, annál elnagyoltabb, ezért könnyen előfordulhat, hogy ez szab határt a kidolgozás részletességének. Még a méréshez sem érdemes hozzákezdeni, ha nem tudunk legalább egy 1:26-os modellt szerezni.

Miután sikeresen megvesztegettük egyik négy-öt éves ismerősünket, nézzük mihez is kezdhetünk. Készíthetünk egy minden irányban több szegmensből álló kockát, aminek pontjait a mért adatainkhoz igazítjuk. A kocka azért tűnik jó választásnak, mert könnyen kezelhető, jól áttekinthető, és utólag lekerekíthető Polygon/Sudbiv/Metaform-mal vagy a MataNURBS eljárással. Ennek az elvnek a buktatóival egészen hamar találkozhatunk, amikor egy jól irányzott boolean művelettel kivágjuk a kerekek helyét. Amint ez megtörténik, megszűnik a tárgy négyszöges struktúrája, s ezért elbúcsúzhatunk a Polygon/Sudbiv/Metaform-tól és a MataNURBS-től. (A LightWave 5.5-ös verziójában már használhatunk háromszögeket is a MataNURBS tárgyakban, de még így is korlátokba ütköznénk, mert nem tudjuk elkerülni a négynél több pontból álló sokszögek keletkezését.) Ez a próbálkozás kudarcba fulladt, tehát úgy tekintsétek ezt a bekezdést,

hogy így nem szabad – vagy legalább is nem érdemes – autót modellezni.

A sikerhez vezető út sokkal göröngyösebb és kezdetben kevésbé látványos, mint az, amelyik eleve kudarcra ítéltetett.



Helyezzük látóterünkbe a mérési adatainkat tartalmazó lapot, s az autó egyik oldalára eső törési pontokat (a középvonalat is beleértve) tegyük le. A kerekeknél nem kell egyetlen pontot sem készíteni, hiszen ki sem lehet mérni ezeket a pontokat. Ehelyett váltsunk layert, s készítsünk két kört (Disc) a kerekekhez, majd vágjuk le a felesleges részeket, az aljukat. Töröljük a felületet (K), mozgassuk el ezeket a pontokat az autó oldalának síkjába, majd másoljuk át az eredeti layer-re. Tükrözzük (Multiply/Mirror) az összes pontot a szimmetriatengelyre, majd a Tools/Merge-dzsel tüntessük el a megduplázódott pontokat. A tükrözésre azért volt szükség, mert a következő lépésben spline-okat fogunk készíteni, s ha a görbéket vagy ezekből a görbékből készült felületeket tükröznénk, akkor a szimmetriatengely mentén egy csúnya törésvonal húzódna meg.

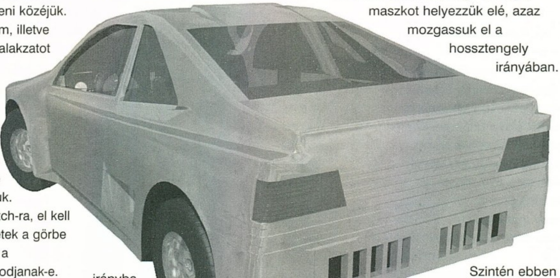
A spline-okat úgy kell elkészíteni, hogy utána a Multiply/Patch-csel felületeket tudjunk feszíteni közéjük. Ez azt jelenti, hogy három, illetve négy görbének kell zárt alakzatot alkotnia, vagyis az a három vagy négy görbe, amely közé felületet akarunk feszíteni, páronként metsszék egymást, legyen egy – se több, se kevesebb – közös pontjuk. Miután rákattintunk a Patch-ra, el kell döntenünk, hogy a felületek a görbe pontjaihoz (Knots), vagy a hosszához (Lenght) igazodjanak-e. Általában érdemesebb a Lenght-et használni, mert így biztos, hogy a szomszédos területek szélső felületeinek szélső pontjai azonos pozícióba esnek. De nem mindig választhatjuk a kényelmesebb megoldást. Ha a modellen találhatóak kisebb – többnyire díszítő – elemek, akkor a Lenght-et használva csak nagyon sok felület árán tudnánk a görbét megfelelően megközelíteni.

Időnként kénytelenek vagyunk a nehézkesebb módszert – vagy a kettő kombinációját – választani, de még mindig jobb egy kicsit gondolkodni, mint a Lenght-et választani (30-as érték mellett), mert a gépünkben lévő memória nem az a fogalom, amivel a végtelen szemléltetésekor szoktunk példálódzni.

Ha az összes felület a helyére került, akkor – hogy a görbék a továbbiakban ne zavarjanak – másoljuk át az összeset egy másik layer-re. Valószínű, hogy vannak olyan felületcsoportok, amiknek a normálvektorai rossz irányba mutatnak. Ezen a következőképpen lehet segíteni: válasszunk ki egy felületet, s ha a normálisa rossz irányba néz, akkor a Display/Sel Conn-nal válasszuk ki a hozzá tartozó felületeket, majd a Polygon/Flip-pel forgassuk meg. Az egyes felületcsoportokat már most elláthatjuk Surface névvel, s ez különösen ajánlott a szélvédő és a hátsó ablak esetében. Érdemes minden egyes olyan felületcsoportot ellátni külön surface-szel, amelyre a későbbiekben textúrát akarunk feszíteni.

Elkészült a fémdoboz és a hozzá tartozó két ablak. Most már nincs szükségünk szeparált részekre, kezelhetjük az egész objectet egy összefüggő felülethalmazként. Ismét a Tools/Merge lesz a segítségünkre, s ezen belül is az Automatic. Itt az ideje, hogy elvesszünk a részletekben.

Egyik ilyen részlet az első, illetve a hátsó lámpa. Váltsunk át egy üres layer-re, és az adataink alapján készítsünk egy egyszerű lapot, amelynek alakja megegyezik a lámpa elölnézeti alakjával. A hátsó layer-nek válasszuk azt, amelyiken az autó található, majd a lámpamaszkot helyezzük elé, azaz mozgassuk el a hossztengely irányában.



Szintén ebben az irányban adjunk mélységet (Multiply/Extrude) a lapnak, és a szokásos módon tükrözzük. Ha a lapot közvetlen az autó elé helyeztük, akkor a kitolás csak egy kicsivel legyen nagyobb, mint a leendő lámpaüveg szimmetriatengely menti hossza. Cseréljük meg a layer-eket és Tools/Solid Drill/Stencil-nél adjunk meg egy új surface nevet. Mivel az üveg átlátszó – ki hinné – ezért „valamit" mindenképpen kell mögé tenni. Válasszuk ki a lámpa felületeit és másoljuk át egy üres layer-re. Ismételjük meg a Multiply/Extrude-ot és a most keletkezett felületeket fordítsuk meg (Polygon/Flip), az eredetit pedig töröljük le. A megmaradt felületeknek adjunk új nevet és másoljuk vissza az eredeti layer-ére, s végül tüntessük el a felesleges pontokat (Tools/Merge/Automatic). Az ajtók ablakait szintén érdemes a (Solid) Drillel Stencil opciójával kivágni.

Hátra vannak még a visszapillantó tükrök. Jelöljük ki azokat a felületeket, amelyekhez a visszapillantó csatlakozni fog, vágjuk ki (Cut), és helyezzük egy másik layer-re. Ismét használjuk a Flip-et, és az Extrude-ot, s az így keletkezett felületeket másoljuk vissza. A visszapillantóra és a környékére alkalmazzuk valamelyik felületfelosztó és lekerekítő (Polygon/Subdiv/Smooth, ill. Metaform) funkciót. Ezek után készítsünk egy lapot vagy kockát, amellyel a tükröződő felületet vágjuk bele az objectbe. Ezt megtehetjük a szokásos módon a Drillel vagy Subtract nevű boolean művelettel. Ugyanezt a műveletsorozatot kell megismételni a belső tükör készítésénél is.

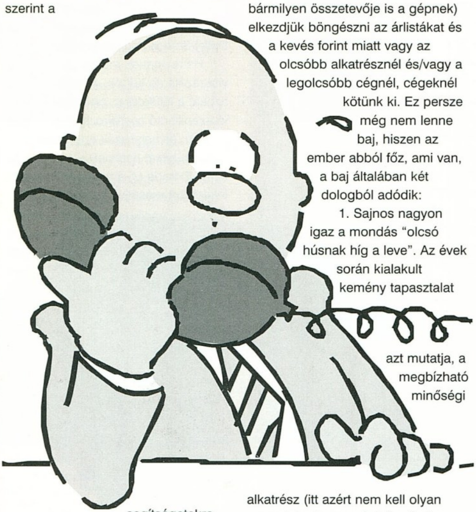
A végére maradtak a kerekek, amiknél – a dísztárcsán kívül – csak egyetlen dologra kell ügyelni. Valamilyen mintázattal mindenképpen el kell látni a kerék felületét egy bump mappel, mert egy jól kidolgozott tárgynál a legszembetűnőbbek az elhanyagolt részek lesznek, de ez minden témánál igaz.

GABRIEL

Elgondolkodó

VÁSÁRLÁSI TAPASZTALATOK

A most útjára indított cikksorozat megpróbál egy kissé komolyabb vizekre evezni. No nem kell megijedni, olyan témákkal fogunk foglalkozni, amelyek mindenkit érintenek, s amelyekkel reményeink szerint a



segítségetekre lehetünk – vagy ha mást nem, legalábbis a tanulságokat együtt vonhatjuk le. Még az is lehet, hogy bizonyos témák (levelezési) vitákat indítanak el, ennek örömmel állunk elébe.

A debütáló cikk a számítógép vásárlásról s annak minden egyes fájdalmas velejárójáról, továbbá az eladók körében kialakult sajnálatos morálról szól. (Tisztelet a kivételnek.)

Mint bizonyára tudjátok, kis országunk sajnos nem a paradicsom és nem is a Kánaán, általában anyagi lehetőségeink korlátozottak, ezért nálunk a számítógépvásár jobbára alkatrészvásárt és barkácsolást jelent. Ez persze abszolút nem negatív felhanggal értendő, hiszen jelen sorok írója is így vásárolt és rakott össze - már több éve - jelentős mennyiségű számítógépet (kb. 200 db-ot) különböző személyek és intézmények számára. Az eközben felgyülemlett keserves tapasztalatokat és az így levont tanulságokat, tanácsokat szeretném veletek megosztani. Legyetek okosabbak mint én, hiszen az "okos más kárán tanul".

Az első és legfontosabb tényező a pénz, amiből általában kevés van. Ez vezet oda, hogy amikor alkatrészt akarunk vásárolni (legyen az bármilyen összetevője is a gépnek) elkezdjük böngészni az árlistákat és a kevés forint miatt vagy az olcsóbb alkatrésznél és/vagy a legolcsóbb cégnél, cégeknél kötünk ki. Ez persze még nem lenne baj, hiszen az ember abból főz, ami van, a baj általában két dologból adódik:

1. Sajnos nagyon igaz a mondás "olcsó húsnak híg a leve". Az évek során kialakult kemény tapasztalat azt mutatja, a megbízható minőségi alkatrész (itt azért nem kell olyan nagy dolgokra gondolni) még ha kisebb teljesítményű is, sokkal inkább megéri az árát, mint a megbízhatatlanul működő, de "gyors és olcsó" bosszúságtermelők. Tudom, hogy ez drágulást jelent, de nem igaz, hogy csak a márkát kell megfizetni, hiszen ezek az árucikkek, pl. szoftverellátottság dolgában magasan a noname dolgok felett álnak. Higgyétek el nincs olyan, hogy valami minden kategóriában szuper, főleg az árban. Persze az ellenkező véglet sem igaz, ami drága az nem feltétlenül jó. Gyorsan abbahagyom a "nagy igazságok" felsorolását, inkább példákat írnék.

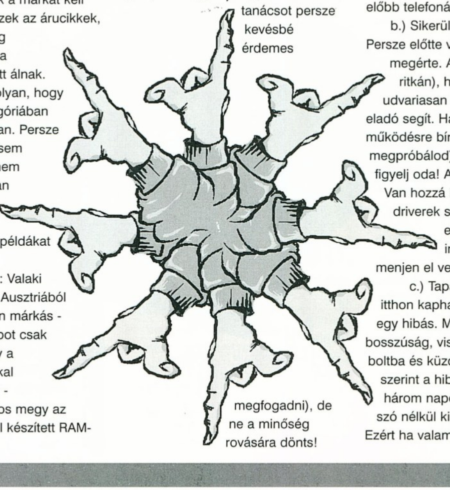
Példa a drágára: Valaki hozatott egyenesen Ausztriából egy márkás - nagyon márkás - Pentium II-es alaplapot csak éppen kiderült, hogy a kapható SDRAM-okkal nem megy. Nem baj - mondja valaki – biztos megy az alaplap gyártója által készített RAM-okkal. Ez persze szintén nem kapható jelenleg az országban, még a cég magyarországi képviseletén sem. (jellemző, hogy az adott alaplapjuk sem volt - fő a biztonság.) Gyors körülnézés a neten, kiderül, hogy még a saját RAM-jával sem nagyon megy!

Az olcsóra: Jaj de jó, milyen olcsó az xxx márkájú processzor, csak épp egy pár baja van: a kooprocija tette lehetővé, hogy ilyen olcsó legyen, ezért hiába mutat a 3dbench meg a landmark eget verdeső értékeket, amikor már teljesíteni kellene (ami sajnos számolással jár) akkor padlót fog. Meg bizonyos progik nem mennek vele. Szerintem nem érdemes megalkudni! (Csak úgy mellékesen jegyzem meg, hiába jó az adott termék, ha a terméket a piac és a gyártók nem támogatják. Lehet fenn hordott orral járni, de előbb-utóbb az ember beadja a derekát és követi a piac által diktált feltételeket.) Egy évet "szívtam" 8 géppel egy bizonyos márka miatt, majd mikor kicseréltem a procikat másik márkára érdekes módon a problémák megszűntek, a gépek gyorsabbak lettek.(Pedig állítólag kisebb az új procik teljesítménye)

Tehát még egyszer csak azt mondhatom, ha nincs elég pénzed az általad elvárt teljesítményű alkatrészre, gépre akkor vagy gyűjts még egy kis pénzt, vagy add lejjebb a teljesítménnyel kapcsolatos igényeidet egy kicsit (ezt az utóbbi tanácsot persze kevésbé érdemes megfogadni), de ne a minőség rovására dönts!

2. Kiválasztjuk a megfelelő cuccot-cuccokat és elkezdődik a lidércnyomás.

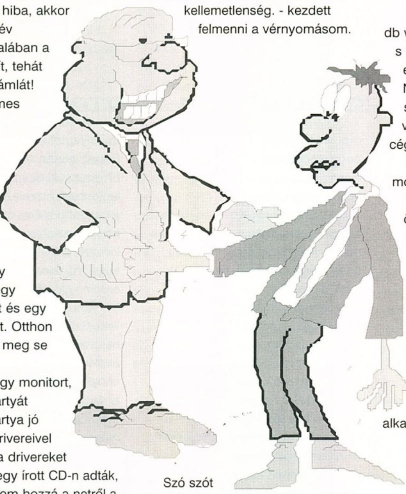
a.) Elmegyünk az árlisták alapján megfelelő boltba, az alkatrész persze éppen nem kapható. De hát az árlista friss volt... Válasz: most éppen nem kapható és pont. Vagy jobb esetben megrendelhetem és lesz majd ekkor vagy akkor. Az ember jámboran elhiszi, megrendeli, visszajön később. Sajnos még nincs, de lesz...Persze mondhatjátok, telefonálni kell mielőtt vásárolni megyünk. Nos ez egy külön ügyességi játék: hányszor kell felhívni egy céget mire oda jutsz, hogy nem foglalt és felveszik a telefont. Következő játék: elmondod szép hosszan, hogy mi kell, erre a jól tájékozott valaki kapcsol megint valakit és így tovább. Eljutsz a prominens személyiséghez, az Illetékeshez. Aszondja van, menjél nyugodtan. Bemész. Ugorj nyugodtan az elejére, (az alkatrész éppen nem kapható). Ezért próbálj megbízható boltot keresni, (kérj tanácsot másoktól). Ahol egyszer már átvertek, ne menj vissza! (Ja és előbb telefonálj.)



b.) Sikerül megvenni a dolgokat. Persze előtte várnod kellett 2 órát, de megérte. Az is előfordul (elég ritkán), hogy nem kell várni, és udvariasan szolgálnak ki. Sőt az eladó segít. Hazaviszed és működésre bírod (legalábbis megpróbálod). A boltban mindig figyelj oda! Azt kapod, amit kértél? Van hozzá leírás, megfelelő driverek stb.? Ha nem vagy ezekben szakértő, inkább kérj meg valakit, menjen el veled vásárolni.

c.) Tapasztalataim szerint az itthon kapható cuccoknál 10-ből egy hibás. Most jön a fő bosszúság, vissza kell menni a boltba és küzdeni. Tudomásom szerint a hibás alkatrészt, ha három napon belül viszed vissza, szó nélkül ki kell, hogy cseréljék. Ezért ha valamit megveszel figyelj

erre és hamar próbáld ki! Ha később jött elő a hiba, akkor is érvényes az 1 év garancia amit általában a számla érvényesít, tehát ne hagyd el a számlát! (Ezért nem érdemes számla nélkül vásárolni.) Nos következzen egy pár sztori szerviz ügyben.



Sztori 1.:Vásároltam egy kolléganőmnek egy 15 colos monitort és egy jó grafikus kártyát. Otthon a monitor persze meg se moccant. Nosza kölcsönkértünk egy monitort, legalább a grafkártyát próbáljuk ki. A kártya jó DOS-ban, de a drivereivel lefagy a WIN95 (a drivereket érdekes módon egy írott CD-n adták, mindegy, letöltöttem hozzá a netről a hivatalos legfrissebb drivereket). Másnap telefon, mondják vigyük be a cuccokat de egyébként is a kártya csak bizonyos alaplapokkal megy. Bementünk.

– Megnéztük a monitort, ez tényleg rossz, de jelenleg nincs a raktáron és biztos csak a biztosíték ment ki.

– Akkor jó, kérem cserélje ki a biztosítékot.

– Sajnos most nem érünk rá. De mondjuk jöjjenek vissza holnap, addigra megnézzük.

– Akkor kérjük vissza a pénzt . - Erre hátravitte és szólt valakinek, hogy nézze már meg. Kis idő múlva visszajött és ismét elkezdte elmélyülten tanulmányozni a számítógépét, amin a raktári készletek voltak.

– Jó kicseréljük. - Így is lett.

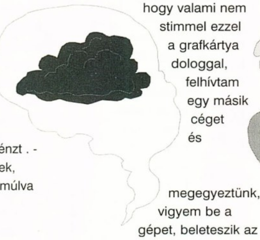
– A grafikus kártyával is gond van. - és elsoroltam a problémákat.

– Mér működik nem?

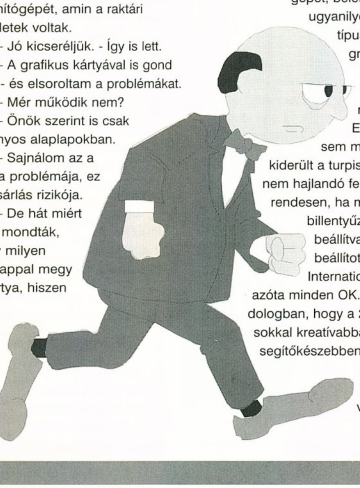
– Önök szerint is csak bizonyos alaplapokban.

– Sajnálom az a maga problémája, ez a vásárlás rizikója.

– De hát miért nem mondták, hogy milyen alaplappal megy a kártya, hiszen így maguknak sem lett volna ez a kellemetlenség. - kezdett felmenni a vérnyomásom. Szó szót követett, és egy negyedóra további győzködés után mégiscsak visszaadták a pénzt. (A pénztárnál láttam meg a felgyűlt papírhalom alapján, hogy igen sok pénzt visszaadnak egy nap… A monitor azóta jó, de most jön a dolog pikantériája. Mivel tudtam, hogy valami nem stimmel ezzel a grafkártya dologgal, felhívtam egy másik céget és



megegyeztünk, vigyem be a gépet, beleteszik az ugyanilyen típusú grafkártyát és ha működik megveszem. Elsőre ott sem ment, de kiderült a turpisság: a driver nem hajlandó felinstallálódni rendesen, ha magyar billentyűzet van beállítva. Nosza beállítottunk egy US Internationalt is, azóta minden OK. Tanulság a dologban, hogy a 2. cég sokkal kreatívabban és segítőkészebben állt a dologhoz, így tőle vásároltunk.



SZTORI 2

Vásároltam egy intézménynek 8 db winchestert. Berakom a gépekbe s egy-két nap után mindegyik elkezdett rakoncátlankodni. Nézem, hát mindegyik csupa bad sector (A formázásnál még nem volt az.). Kiszerelés, vissza a céghez.

– Ez a széria szerintem hibás - mondtam az eladónak

– Nem, maga nem ért az összerakáshoz azért mentek tönkre. Írunk egy szállítólevelet és majd Szegeden megvizsgálják mi a helyzet, két hét múlva lehet érdeklődni.

Erre megkérdeztem, hol a főnöke és azzal beszéltem. Rögtön kaptunk 8 új winchestert (egy másik típust választottam), és a főnök előttem teremtette le az alkalmazottat.

SZTORI 3

Vásároltam egy grafikus kártyát (úgy látszik ez valami mánia nálam), sajnos állandóan szemetelt a képe. Azt mondták majd két hét múlva

érdeklődjek, mert most nincs, és írtak egy szállítólevelet. (Akkoriban még tele voltam bizalommal.) Eltelt három hónap, lelkiismeretesen hívogattam őket, a válasz mindig az volt, hogy most még nincs, de lesz. Elfogyott a türelmem, bementem az üzletbe, ahol azzal fogadtak, hogy adnak egy másik grafkártyát ugyanettől a gyártótól csak egy másik típust.

– Ez mind szép, csak ez 20 ezerrel olcsóbb - mondtam.

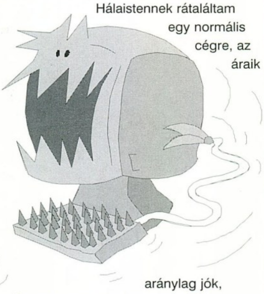
– De akkor, amikor a másikat vette ez is annyiba került.

– Persze, csak azóta maguk használták a pénzemet, nem én.

Újabb hosszas vita után adtak egy rendes értékű, általam választott márkájú kártyát. Mondanom sem kell, a kártya 1 nap alatt elhalálozott. Vissza az üzletbe. S láss csodát, egy szó nélkül kicserélték egy harmadik márkájúra. A kártya azóta is jól működik.

Biztosan mindenki tudna ilyen és ehhez hasonló sztorikat mesélni, ezért megmondom őszintén, nem értem a hazai eladókat. (Mondom tisztelet a kivételnek, és ne felejtsük el, hogy a cikkben hazai átlagcégekről van szó, akiktől mi, egyszerű csóró földi halandók vásárolunk.) Miért az a felállás, hogy a vevő nem ért semmihez és csak azért van, hogy az eladót bosszantsa? Az, hogy "olcsón" árusítanak még nem jelent semmit, hiszen sok ilyen cég van, tehát konkurencia-harcnak kéne lenni, vadászni a vevőkre. Egy időben azt hittem azért van így, mert nem vásárolok nagy pénzekért. De később ez is megdőlt, mert amikor már több millió Ft-ot hagytam ott egyszerre egy-egy üzletben, a kiszolgálás minősége akkor sem változott. Megkérdeztem az eladót, hogy miért van így, s az volt a válasz, hogy az ő fizetése így is úgy is ugyanannyi, nem érdekelt az üzletben, nem az övé a cég …

Hálaistennek rátaláltam egy normális cégre, az áraik



aránylag jók, mindent időre beszereznek ami nekem kell, és ingyen házhoz is hozzák. Ha valami mégis rossz, szó nélkül kicserélik. Remélem ez a jövőben is így marad.

A következő cikk témája: milyen hardvert használjunk, különös tekintettel a játékokra.

Lóti

Tuning

NA, VEGYÉTEK LE A KORCSOLYÁT, DOBJÁTOK EL A SÍBOTOT!

Nos, a Tuning Olimpia és a Leggyorsabb Játékgép versenyek eredményhirdetése szerencsésen lezajlott a Computer Karácsonyon. A rend kedvéért még egyszer és utoljára ismertetetem a nyerteseket és a díjakat.

TUNING OLIMPIA

1. helyezett: Antalóczy György, Asus TX-97E alaplap, a Macroda KFT ajándéka

2. helyezett: Ladányi László, 1db 32Mb SDRAM, a Hardwerem-96 KFT ajándéka, 1 db Pinball Construction Kit, a PC Guru ajándéka

3. helyezett: Simon Lajos, egy szuperjoystick, a PC Guru ajándéka

A Leggyorsabb Játékgép kategória győztese Harmat László, valamint a fenti versenyzők nyertek még 1 éves PC Guru és CD Guru előfizetést is. Azt hiszem, megérte.

ISMÉT TUNING

Most beszéljünk egy kicsit ismét a tuningolásról. Feltehetően sok új olvasó nevezett be a PC Gurura, ezért elnézést kérek azoktól, akik unni fogják a következőket. Jönnek a kérdések hegyméretben, hogyaszondja: mi lesz szerencsétlen processzorommal, mert 166MHz helyett 210MHz-en járatom, el fog-e égni, mennyi lesz így a várható élettartama, megemelhetem-e a core feszültséget, mert megy ugyan a magasabb frekvencián, de nem stabil, stb.

Először is nézzük a történelmi távlatokat. Miután a számítástechnikában, főleg pedig annak hardware-oldalán a fejlődés rohamléptekkel halad előre, elmondható, hogy az eltelt 1/2-1 év történelmi távlatnak tekinthető. A mai napig kifogástalanul működnek a 160MHz-re fethúzott AMD 5x86-133-asok, az SSS típusjelű 100MHz-es Pentium Classicok mennek 120-133MHz-en, a 166-osok pedig 200-210MHz-en. Nincs tudomásom arról, hogy elégett, megsemmisült, felrobbant volna egy darab is. Az MMX-ekkel hasonló a helyzet, bár az első sikeres tuning óta csak fél év telt el.

Dübörögnek a 166-osok, szerencsétől függően 210-300MHz-en, a 233-asok pedig 300-on. Itt sem történt semmilyen katasztrófa, legalábbis tudomásom szerint. Ha megnézitek az egyes TX chipsetes alaplapok bioszait, a Power Management menüben be lehet állítani, hogy milyen hőmérsékletnél riasszon az alaplap. Nos, a beállítható maximális hőmérséklet 70 Celsius fok. Ez elég magas hőmérséklet, olyan forró, hogy kézzel szinte nem is érinthető. Tapasztalatok szerint a felhúzott processzorok hőmérséklete szinte soha sem haladja meg az 55-65 fokot. A tuning az tuning, alaplaptól függetlenül, már ami a hőmérsékletet illeti. Mit értek ez alatt? Hát azt, hogy abban az alaplapban sem melegebb a proci, amelyik nem méri a hőmérsékletet. Tehát nem kell betojni, nyugodtan meg lehet emelni az MMX procik core-feszültségét 3.2V-ra. Van olyan alaplap, ahol nem feszültségadatokat, hanem processzortípusokat adnak meg a feszültségállításnál. Itt az AMD K6-233-at kell választani. A legfontosabb a megfelelő hűtés. A Classic prociknál igen jó eredményeket értek el az úgynevezett óriásbordával. Ez egy 6-10cm magas hűtőborda, eredetileg ventillátor nincs is rajta. Szilikonpaszta használatával ajánlom ezt is, mondjuk egy Pentium Classic 133 2x83MHz-en hajtva szinte meg sem langyosítja. Vannak, akik még ventillátort is szerelnek a tetejére, ami szintén nem hátrány. Az óriásbordán nagy egy bibije van, de az nagy. Nem lehet mindegyik alaplapon használni, mert szerencsétlen esetben a processzorfoglalat olyan helyre esik, hogy az óriásbordával szerelt alaplapot nem lehet beépíteni számítógépházba.

Az MMX sorozat esetén messze a legjobb eredményt az Asus hűtés hozza. A kerámiatokos sorozatnál az óriásborda a legjobb, ha elfér. Ha nem, akkor itt is az Asus a nyerő. Ennek egy hátránya van. A csatlakozó kiképzése olyan, hogy csak az alaplapon található aljzatra lehet rádugni. Itt tehát barkácsolni kell, és mivel a csatlakozó 3 érintkezős - az egyik szélső (fekete) a föld, a középső (piros) a 12V, a harmadik pedig a fordulatszámmérő. Nem árt tehát a megfelelő szakértelem, és egy szabványos tápcsatlakozó.

Az Asus hűtő esetén szilikonpasztát használni tilos! A hűtőborda alján egy speciális, grafithoz hasonló, kiváló hővezető réteg található. Összehasonlítva a szokványos processzorhűtésekkel, az Asus a nagyméretű ventillátornak, a jól megtervezett hűtőbordának, és az említett hővezető rétegnek köszönhetően kb. 5-8 fokkal alacsonyabban tartja a processzor hőmérsékletét. A hővezető réteg mérete miatt elsősorban az Intel MMX műanyagtokos sorozathoz kiváló. Bár az is igaz, hogy minden processzor közepe melegszik a legjobban, hiszen ott az elektronika - a nagyobb méret csak azért kell, hogy a szilíciumlapka megfelelő kivezetéseit a megfelelő lábakhoz ki tudják huzalozni - más procival is érdemes kipróbálni.

Ami a processzorok élettartamát illeti. Számítások szerint normális használat esetén egy proci élettartama 110 év. Hogy miért ennyi? Azt nem tudom. Tuningolva ez lecsökken mondjuk a felére, 55 évre. Ott egye meg a fene, ennyit megér a dolog.

3D-T VENNI, VAGY NEM VENNI?

A másik téboly-téma a 3D kártyák ügye. Mostan éljük át a multimédia-forradalmat, ami a 3D kártyákat illeti. Mert hogy is volt csak? A '80-as évek elején a Microsoft bemutatta a Flight Simulator című programot az IBM PC-re. Azóta hosszú utat tettünk meg, a személyi számítógép az eredeti koncepciótól jócskán eltérve a játékkedvelők szórakozási forrásává vált. A számítógépipart tehát két oldalról is ostromolják a fogyasztók, egyrészről a játékkedvelők, másrészről pedig a profi felhasználók.

Kinek miért van szüksége a 3D-re? A profik, művészek, mérnökök készülő munkáikat nézegethetik lényegesen szabadabban, gyorsabban mint azelőtt, kitágítva ezzel saját lehetőségeik határait. De mi van a játékkedvelőkkel? A kezdetekben volt a fekete-fehér kép, majd jöttek a színek, később egy pici hang is.

És ma? A játékgyártók szinte rákényszerítik akaratukat a hardvergyártókra természetesen a fogyasztók messzemenő támogatásával. Egy évvel ezelőtt egy repülőgépszimulátor megfelelő sebességű futtatásához igazi erőmű kellett, ma - persze kis túlzással - egy jobb 486-os is elég lehet. És a hardverpiac ráharapott az ízes falatra. Egymás után jönnek ki a 2D/3D kártyák, az ember

csak kapkodja a fejét. A felhasznált grafikus chip lehet NVidia Riva-128, Permedia-2, illetve Rendition Verité. Itt is elég bonyolult a helyzet, mert az eltemetett Matrox is előjött az új 2D/3D kártyájával, valamint az első negyedévre ígérik a Voodoo-2 chipet is. A kártyákhoz adott driverekkel elég sok probléma adódik.

Mivel aki itt az elsők között akar lenni, annak kártyáját időben ki kell hozni, ezért nincs idő a driverek alapos tesztelésére. Vannak problémák, rengeteg visszajelzést kaptam, de tipust inkább nem írok. Mivel a hardvergyártók elemi érdeke kártyájuk sikere, biztos vagyok benne, hogy a szoftvergondokat gyorsan meg fogják oldani. Bár nem tartozik a 3D témához, viszont a harware-software fejlesztéshez azonban igen, a nagy múltú Gravis cég nem gyárt többé hangkártyákat.

Hogy miért? Aki nem szívott még Gravissal gyorsabb gépen, aki nem szívott még a megfelelő szoftvertámogatás hiánya miatt, az örüljön... A vásárló nem hülye.

Ha egy cég elhanyagolja a fejlesztést, akkor a mai, konkurenciával teli világban egy-kettőre padlóra kerül. Ez történt jelen esetben is.

Most pedig, akárNa, vegyétek le a korcsolyát, dobjátok el a síbotot, hogy is kerülgetem, tanácsot kellene adnom, melyik kártya az igazán jó, mit érdemes megvenni. Nagyon nemszeretem dolog ez, de igaz lelkemre mondom, utánanéztem, amennyire tőlem tellett. Én azt mondom, hogy a Riva-128 alapú kártyákkal érdemes foglalkozni. Mi kapható ezek közül? Kapható a Diamond Viper V330, az Asus 3DExplorer, valamint az STB Velocity 128. Az Asus és az STB kapható AGP, illetve PCI buszos kivitelben is. Mindegyiken 4Mb SGRAM található. A Riva-128 mellett szól az is, hogy jó az ár/teljesítmény viszony, valamint az, hogy az előre beharangozottakkal ellentétben lesz OpenGL támogatás, nemcsak Windows NT alatt. A driver alfa verziója már letölthető. Ennyi és nem több. Ami a szoftverproblémákat illeti, mikor megvettem az Asus 3DExplorert, egy nagyon szegényes, 1.01 verziójú driver csomagot kaptam hozzá. Egy hónapon belül már az 1.04 verziónál tartunk, és hála az Internetnek, minden újdonság azonnal hozzáférhető. Az új driverek minden igényt kielégítenek, még az alapszínek intenzitása is változtatható szoftverből. Nos, ha már itt tartunk, akkor megint egy sokakat érdeklő újdonságról. Nagy nehezen kijött a Hercules Dynamite 128, már az új, Tseng 6100-as chippel. Ugyanaz a felépítés, csak kb. 20%-kal jobb teljesítmény. A chipet áttervezték, a RAMDAC is magasabb frekvencián üzemel. A késedelem okairól senki sem tud, de szerintem már senkit sem érdekel. Most szeretnék mindenkit elkeseríteni.

Szerintem már nem érdemes 2D-s kártyát venni, bármilyen jó is. A Hercules ára se olyan király - 2Mb MDRam-mal olyan 20 ezer netto -, hogy ne érné meg inkább várni, spórolni és inkább egy 2D/3D kártyát venni. Kivétel persze az az eset, ha megjelennek az olcsóbb, de majdnem olyan jó klónok, mint ahogy az az első Hercules 128 esetében történt. Mert egy Tseng 6100 alapú kártyát MDRam-mal olyan 10-12 ezer nettoért még érdemes lesz megvenni.

Most megint egy hír

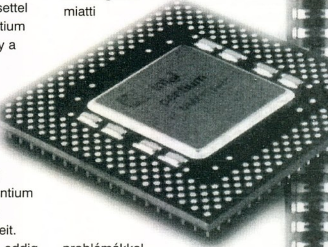
Nem láttam, nem teszteltem, de ahogy lehet, mindkettőt megteszem. Mint tudjuk, az Intel a TX chipsettel befejezte a hagyományos Pentium alaplapok fejlesztését. Nem így a VIA. Megjelent az FIC gyártmányú, PA-2012 típusjelű VIA VP-3. chipsettel szerelt alaplap. 75MHz, AGP, 1Mb külső cache, szóval minden, ami kell egy kispénzű Pentium tulajdonosnak, aki nem tud Pentium II alaplapot és procit venni, de szeretné élvezni az AGP előnyeit. Ami a FIC gyártmányokat illeti, eddig egy típust teszteltem, lehet, hogy bennem volt a hiba, de 3 db alaplapból stabil működésre egyet se tudtam bírni. Talán itt több szerencsém lesz, feltéve ha eljut hozzám egy példány. Sajnos hiányzik a 83Mhz, és csak 2 db ISA slot található az alaplapon. Hátrány továbbá az ATX kivitel is, mert új házat is kell vásárolni hozzá. De még mindig olcsóbb, mint egy Pentium II.

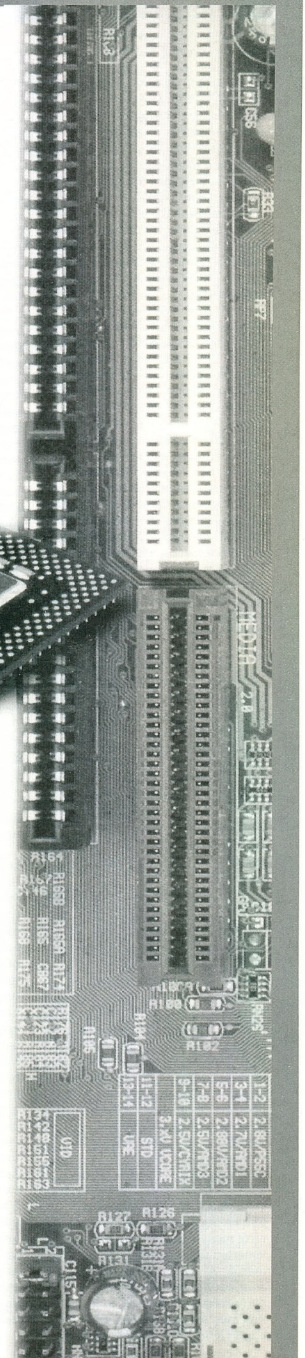
Más gyártó is igyekszik betörni a résbe. Ilyen például az ALI, igen jó 486-os alaplapokat csináltak. Most kitalálták egy AGP chipsetet, ezzel állítólag az ABIT fog alaplapokat gyártani. Az Asus táján is felbukkant egy kivételesen olcsó termék.

Egyszer, régen a SIS kihozott egy katasztrofális Pentium alaplapot, ráintegrált VGA kártyával, mely a VGA memóriát az alapmemóriából vette el, a BIOSZ-ban lehetett beállítani, hogy 1 vagy 2Mb-ot adjunk neki. Nos, ez nem volt jó, viszont nagyon rossz volt. Drága volt, de ezt kompenzálta a lassúsága. Szóval egy elemi csapás volt, kész. Most a SIS ismét beszállt a hintába, állítólag teljesen átterveztek mindent - rá is fért egyébként -, és ha az Asus a nevét adja valamihez...Ezt is szándékomban áll tesztelni, mégpedig a közeljövőben. A hírek szerint egy másik, régi lapkagyártó, az Eteq is Pentium alaplapokban gondolkodik. Őszintén szólva nem nagyon bízom ezekben az újdonságokban.

És még egy rossz hír

Természetesen ismét az Intel lép. Mégpedig azt lépi - bár ez jelenleg nem sok mindenkit érint - hogy a Pentium II. processzorokat tuningmentesíti. Olyanok törik a fejüket, hogy a processzorok csak a hivatalosan támogatott 66 MHz-en, és csak a névleges frekvencián fognak működni. Ezt megérteném, ha hamisítanák a processzorokat. Megérteném, ha a tuningolás miatti problémákkal az Intelt zaklatnák. De ezek egyike sem áll fenn. Így aztán nem értem. Ez nem kis technológiai beruházást, tehát költséget jelent. Az biztos, hogy jelenleg az árkülönbség jelentős, a 233MHz-es és a 300MHz-es között eléri a netto 70 ezer forintot. De ez így volt a normál MMX-ek esetében is, és két hónap alatt a különbség jelentősen csökkent. Dehát más okot nem tudok kitalálni. Ja, és még valami. Csak egy szóra, vissza a tuninghoz. A Pentium II. gépem már nem 337 MHzen megy. Azon már sajnos nem működik. Sírni azért nem kell. Most 375 MHz a sebessége. Ez attól lehet, hogy nem lehet tuningolni. Bizony...





Old Man
oldman@mail.elender.hu
www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/6326/reklam.html
www.internetto.hu/stb/hardver/bevezet.htm

A téli szünidő nekem határozottan nem tett jót, legalábbis ami a sok zabálást és az e-mail levelesládám telítettségét illeti. De hát ugye mit lehet csinálni. Enni mindenütt kell ahova megy az ember, mert különben nagy sértődések vannak, a villanylevelek érkezését meg nem tudom megakadályozni, mellesleg nem is akarom. Viszont a reakcióidőm meglehetősen lassú, szóval senki ne legyen szomorú, ha éppen három hete nem kapott még választ valami felettébb fontos kérdésére. Habár ha egy e-mailt átrakok a levrovba szántak közé, és ide meg nem kerül be, arra az esetek legnagyobb részében elfelejtek később válaszolni. Tehát előre is meg utólag is meg úgy általában is bocs. Küldjetek inkább sok levelet a tördnek, ő imád mindenféléről levélkedni, meg amúgy is annyi szabadideje van neki, és hát ugye legalább ne unatkozzon szegény. *(Nekem meg nem megy az internetem - a törd.)* Mellesleg ez lesz az első levrov, amiben csak e-mailek lesznek, aminek az egyik oka az, hogy elég kevés levelet írtok mostanában papírra, másrészt meg amit hazahoztam a szerkesztőségből, azokat éppen nem találom sehol, márpedig holnapra mindenképpen levrovot kell gyártanom. De jó nekem.

Fontos üzenet!

Yo Brazil! Képzeld megnősültem!!! **(Dehogy képzelem. Elképzelni is borzasztó! Brazil)** ***(Koszorúkat küldjetek neki, vagy valaki lője le - a törd.)*** Végem!!! Mit tettem!!! Ezennel szeretnék egy üzenetet mondani az újságotokon keresztül: Ha megnősülsz, véged van. Végem. Neked sok sört, hatalmas dudákat, meg egy Brazilné mentes életet kívánok. Maradok hű olvasótok. Innen Németországból is meg lehet rendelni az újságot?

Üdv:Roland/Paderborn/Germany

(Roland Egervári)

Namármost ami azt illeti, egy picit megkéstél ezzel az üzenettel, néhány éve nem vagyok Brazilné mentes. Tökéletesen megértelek. Rettenetes. De csak nyugi, lesz ez még rosszabb. Például amióta van Kisbrazil is, még rettenetesebb dolgok történnek velem. Például reggel mindig felkelt, lebirkózik, a hasamon ugrál és efféle hasonló dolgokat követ el. Arról már nem is beszélve, hogy egyre többször és hosszabb ideig birtokolja a számítógépet... Erről a témáról mostmár a törd. is tud rémtörténeteket mesélni, bár ő annyival talán könnyebb helyzetben van, hogy a Kistörd még nem érdeklődik a számítógépek iránt. De erről majd ő mesél bővebben, ahogy ismerem úgysem állja meg beleírás nélkül. *(Az Én kistördem sokkal aranyosabb, bár a reggeli ébresztésben Ő is profi - a törd.)* Ami meg a megrendelést illeti, azt éppen lehet, csak gyanítom nem éri meg. De majd értekezek róla Csongorral, aki minden ilyen dolgok tudója. Legalábbis remélem.

Internet címhiány

A legújabb-féle PC GURU-ban leközlitek, ha a játék megtalálható az interneten. Jó, jó, ez mind nagyon szép és rendes tőletek, de ha a címüket nem írjátok, akkor mit kezdjünk vele? És ha nem tőletek, akkor kitől tudjuk meg „kedvenc játékunk" internet címét? Ha bárki tud segíteni, vagy megesett rajtam a szíve, akkor kérem, írja meg erre a címre vagy a PC-Guruba.

(Varga Ádám, Dunaújváros)

Nem tudom egészen pontosan milyen címekre gondolsz. Amennyiben a játékgyártó cégek címeit reklamálod most (mellesleg joggal), akkor hirtelen csak annyit tudok javasolni, keress rá valamelyik internetes keresővel a cég nevére vagy a játék címére, és három másodperc alatt rátalálsz bármelyikre. Egyébként nem voltam rest és jól átlapoztam a legutóbbi néhány számot, s az esetek nagy többségében megtalálható volt a hivatkozott web hely címe. Esetleg az új Guru WWW oldalakon csinálunk egy olyan oldalt, ahonnan a legtöbb cég elérhető. Most már csak az a kérdés, mikor lesz új Guru WWW...

Angolóra folytatás

Hi Brazil! Légyszi rakd be ezt a levelet a levrovba, mert szerintem fontos közlemény. Köszi. Ezt a levelet a Steinitz András (97/12. szám) által írt levél miatt bekövetkezett óriási felháborodás miatt írom!!!! Hát hogy lehet ilyet írni! Ha valaki nem tudná (S.A.!), a számítástechnika NEM a magyar nyelvre épül és szerintem a felhasználók 99%-a felakasztaná magát mikor meglátja a „fájl" szót!!

Ahogy te ebben tévedsz. A "felhasználók" sokkal inkább dobnak hátast a File, az Options, a Print Setup és egyebek láttán, mint ezek magyar megfelelői láttán, még akkor is, ha a "fájl"-nak abszolút semmi értelme sincs. Félreértések elkerülése végett közlöm, hogy felhasználón titkárnőket, ügyintézőket, menedzsereket és hasonló konfigurációjú embereket értek, és nem lelkes amatőröket avagy kőkemény profikat. Magyarországon (ma még) legtöbben magyarul beszélnek és értenek az emberek, és csak elenyésző hányaduk mondhatja el magáról, hogy profi angol, német vagy hindi nyelvtudása van. A magyarított és az eleve magyarul készülő szoftverek nekik szólnak. És tudod, a helyzet bizony az, hogy a magyarul beszélő szoftverek ellenére is nagyon sok energiát igényel őket megtanítani a számítógép kezelésére és annak használatára, pedig értik (ha nem is mindig értelmezik kezdetben) mi van kiírva a monitorra. Ugye nem kell részleteznem, milyen a helyzet olyankor, ha először nyelvórákat kell tartani?

Szerintem hogyha valaki nem tud angolul az nem baj.... hip-hopp meg lehet tanulni! De aki nem is akar megtanulni, az még egy szobában se helyezkedjen el egy számítógéppel!

Khmm. Azt hiszem, igen nehéz helyzetben lennél például, ha egy cégnél neked kéne munkaerőt szerezned a számítógépes munkahelyekre is. Erről beszéltem az előbb. De hát persze lehet, hogy neked van igazad. Én például szeretném megtanulni angolul, kérlek tudasd velem, miképpen lehet ezt az általad írt hipp-hopp módon megtanulni, mert úgy veszem észre, nekem ez lassabban megy...

Érdekes, de én nem írtam egy levelet jó pár évvel ezelőtt a c64-es Newsroom készítőjének, hogy ugyan írja már át az egészet magyarra, mert ez így undorító... Jó-jó tudom, de ti egy magyar lap vagytok... oké, de mégis számítástechnikai!!! És ott a magyar nyelv csak az idióta magyar windowsokban létezik!

Ne tudd meg, a magyar vindovs mekkora segítséget jelent a fentebb említett kisebb magyar nyelvű népcsoportnak. De ez most mindegy. Viszont azért felhívnám a figyelmedet arra, hogy András barátunk nem is elsősorban a számítástechnika angolsága miatt kelt ki magából, hanem azért mert mi a magyart sok helyen és sok esetben keverjük angol szavakkal. Ha az egyik oldalról nézem a dolgot, akkor azt mondhatom rá, hogy szleng, ha a másik oldalról nézem, akkor meg nyelvszennyezés. Mind a két nézőpontból nézve van a dologban igazság, de egyik sem helyes. A válaszomban pont erre kívántam felhívni a figyelmet, miszerint is tökéletesen igaz, hogy amit lehet magyarul mondani azt mondjuk magyarul, de amit csak azért magyarítok, hogy ne legyen angol vagy akármi, viszont a magyarításnak semmi értelme nincs, azt hanyagoljuk. Tehát a News tényleg lehetne Hírek, a Cheat meg Tippek-trükkök és így tovább, viszont a szakszavak magyarítását továbbra is ellenezném. Szóval csak ennyi. Persze neked is meg a tördnek is igaza van abban, hogy nem árt némileg angolul megtanulni annak, aki nem csak a magyar vindovs meg a vördöt akarja használni, egészen egyszerűen azért, mert nem várhatjuk el, hogy a mi kedvünkért minden csak és kizárólag magyar legyen. De még egyszer mondom, eredendően nem is ez volt a levél témája.

S.A.-nak azt tudnám ajánlani (BOCS , BOCS GURU sajnálom, de ezt nem hagyhatom annyiban!!! Majd kárpótolom valahogy!!!), inkább hagyja abba a számítástechnikát és térjen át az Élet és irodalom c. magazinra! Az neki való!!! (nem mintha az rossz lenne, de ugyanúgy mint a magyar nyelvnek, köze nincs a számtech-hez!) De azt ilyenkor már megkérdezik az emberek maguktól, vajon hogyan bánt el idáig a számítógéppel? Elindul a gép (gondolom neki nem PC-je van hanem SG-je - saját gép - personal computer), fent a kis logo: ENERGIA, EPA szennyezés megelőző, adatok, ABLAKOK 95, hmmm, Lent a sarokban a kis ikon, indítás. Elindítja kedvenc játékát a SEBESSÉG IRÁNTI SZÜKSÉGLET 2-t ... Erre csak annyit tudok mondani, hogy boááááááááááá!!!

Én meg csak annyit tudok erre visszakérdezni, hogy miért? Miért zavar téged, ha ő másképp szeretne dolgokat, de ezzel neked semmilyen kárt nem okoz? Nem akart senkit sem kényszeríteni semmire sem, csak kért, igaz némileg túlzásba esve téve azt. De felhívnám rá becses figyelmedet, hogy az előző kis bekezdésben ezt te sem tetted másként. Ugye igazam van?

u.i.: Bocsi, hogy ez egy megalevél lett, de nagyon-nagyon rendes lennél ha beraknád a levrovba mer fontos!! Vagy ha oda nem fér be akkor a januári CD Guruba, de valahova, kööszi!!! Ezt a levelet elküldtem mindkét e-mailedre!!!

ui2: Hogy lehet az, hogy Feworkh-nek minden egyes levelét berakjátok??? (ismerem őt neten kereszül... vajon a bevitt sörök miatt van???!!) Bye.

DRAVEN, Budapest

Igen, igazad van, tényleg fontos volt ezt a levelet berakni ide. Legalább azért, hogy helyt adjunk egy más véleménynek is. Meg azért is, hogy valamennyire felhívjuk rá a figyelmet, nem kell egyből átharapni a másik torkát ha az másképpen tesz vagy másképpen szeretne dolgokat, viszont azzal az égvilágon senkinek sem árt. Na erről ennyit. Az ui2-ben említett dolog pedig nem is tűnt fel eddig. Valahogy így sikerült, kisdobos becsszóra. Bevitt sörökről pedig nemigen tudok, bár ez lehet éppen a törd áldásos tevékenysége miatt is. *(Nem is kaptunk még egy darab sört sem ;-) - a törd.)*

Mégegyszer: Brazil <> Törd

Halihó Brazil és Laza pajtások? Hogy vagyunk, így Mikulás tájékán? **(Arra már nem emlékszem, biztos jól voltunk. Brazil)** Köszönöm kérdésedet én jól megvagyok! Az egyetlen bibi, hogy a számítógépemet csak kivételes alkalmakkor tudom használni, mert a tanulás serkentése érdekében LEKÓDOLTÁK az őseim.... Micsoda szégyen!! De ne izgulj, semmi perc alatt ki fogom találni a kódot, nem gond.

Az biztos nem gond. Gond majd akkor lesz, amikor meglátják a féléves bizonyítványodat... Gyanítom, nem minden ok nélkül kódolgatnak az ősök.

Az újság elég kuhl, én persze sohasem veszem meg, inkább ellejmolom a haveromtól :) **(Remélem nem sikerült feltörni a kódot... Brazil)**. A múltkori levrovban kérdezték, hogy te (Brazil) vagy e a törd. vagy sem. Akkor a törd. azt írta hogy nem, de én nem vagyok meggyőzve... Szerintem törd. =

Brazil... ***(Nos ezt Én - a törd. - kikérem és visszautasítom, nem vagyok Én dudaorrú levrovíró - a törd.)***

Szerintem meg nem. Tehát még egyszer és utoljára büntetőjogi felelősségem tudatában kijelentem, hogy én nem vagyok ő, és ő nem én. Na még csak az kéne. Minden bizonnyal ő is fog itt tiltakozni. Persze kétségtelen tény, vannak közös vonásaink, többek között mindketten többé-kevésbé ember formájúak vagyunk, továbbá nagyon szépek és okosak is, szeretjük a seritalt, de azért ketten vagyunk. Ma már nem is tudnám elképzelni a levrovot enélkül a spermahajder nélkül. Legalább ennyivel kevesebbet kell gályáznom...

Figy! Nem tudnád elmondani, hogy a Tomb Raider leírása melyik PC Guruban van benne? Nem mintha nagyon bíznék benne, hogy tudni fogod, de próba szerencse. **(Igazad van, tényleg nem tudom. Talán a haverod tudja, akitől lenyúlod a Gurukat. Brazil)** ***(Keresd ebben a számban - a törd.)*** A másik kérés, hogy tudakold meg, hogy hol lehet megvenni a Front Page Football '97 full versionját. Köszi! **(Ok, megtudakoltam. És? Brazil)** Még néhány gyors kérdés: Hány főből áll a stáb? Minden név egy személyt takar, vagy esetleg csak azért használ több nevet, hogy azt gondoljuk, hogy micsoda hatalmas banda vagytok.... Na jó, én téptem most, további jó írást kívánok nektek (neked???).

Freeman

Kissé úgy tűnik, mintha ez a ki-kicsoda a mániáddá vált volna. Ha majd nyáron eljössz például a táborba, ott majd láthatod mennyien vagyunk. Én is ott szoktam látni nagyrészt együtt az egész társulatot. Majd ott összeszámolom a stábot és megírom neked mennyien vagyunk, mert momentán épp erről sincs (mint rendesen) semmilyen segédfogalmam se.

Iszonyúan kúl vagyok...

Kedves Rio De Janeiro! Ahogy olvasgattam a LEVROV-ot (életemben most először) valahogy felötlött bennem a gondolat: Ez nem piti egy csávó! Bár a neve egy kicsit "füstös"-nek hangzik ***(Ne báncsad má' a tesókámat me' beütök egyet beléd - a törd.)***, de amiket bele-bele írogatsz a levelekbe a törd.-del együtt az valami nagyon aranyos. Amellett, hogy néha ténylegesen normális - egyes esetekben már a hasznos jelzőt is használhatnám - dolgokat válaszolgatsz, látom hogy az emberek úgymond "fikázásában" is otthon vagy. Méghozzá igen kultúrált és finom módon. Ehhez külön gratulálnom kell, ugyanis a mai világban ezt igen nehéz kivitelezni, ugyanis ahhoz kell egy kis gógyi. Az embernek nem akkor mondod meg a legjobban a magadét, ha csúnya szavakat véletlenszerű sorrendbe állítva indulatos, kiabáló módban előadod, hanem ha epésen és találóan "szurkálsz, mint egy darázs". **(Lehet, hogy nevet változtatok. Darage)** ***(Inkább GARAGE - a törd.)*** Nos, ezen kritika után áruld el, hogy szeretsz-e olvasni? Ha igen, milyen stílusú könyveket? És egy utolsó kérdés: Ki a nyavalya az a "LAZA"?

(Emilio)

Hát igen, ezen nincs mit szépíteni. Valóban eszméletlenül intelligens, okos, kultúrált és néha kedves is vagyok. Illetve aranyos vagy hogyisírtad. És tényleg, néha van néhány használható info is itt, sajnos néha nem figyelek oda arra amit csinálok. De ennyi kis hiányosság elfér, végül is nem lehetek teljesen tökéletes. Laza sem az, bár nem ő a nyavalya, csak a törd, bár egyesek szerint én ő vagyok, de mint az előbbi levélre írtam válaszul ő nem én és én sem ő. Ennek ellenére ő is kúl csávó, azért engedem meg neki, hogy beleírjon a levrovba. Meg azért is mert úgysem tudnám megakadályozni benne. Szóval rulezünk. Habár egyesek szerint a levrov eléggé gyenge, de ők valahogy nem akarják tudomásul venni, hogy ez itt nem a viccrovat meg a jókedvre derítés két mágikus oldala *(Húúúúú - a törd.)*, hanem csak egy olyan izé, amit éppen sikerül csinálni, és csak azért van mert ilyen is kell. De ez más téma, ettől még valóban irtózatosan klassz fickók vagyunk. Ja, és természetesen olvasni is szeretünk, feltéve, hogy marad rá idő. Én például nagyon szeretem a sci-fi és a fantasy irodalmat, de az egyéb irodalmi műveket is kedvelem.

Állandó rovatunk 1: reklamáció

Hello Srác!!! Mielőtt elkezdeném a levelemet, bocsánatot szeretnék tőled kérni, hogy hozzád fordulok, de kérlek ha nem te vagy az illetékes (biztos nem te vagy:)))), akkor továbbítsd a megfelelő személynek a panaszom... (...)

(Cziráki Zoltán, Székesfehérvár)

Már rossz. Abban bízni, hogy én véletlenül nem felejtem el továbbítani, komoly merészség. Egyébként mondom mindenkinek, hogy a Guruval kapcsolatos ügyekkel a szerkesztőség e-mail címét (guru@mail.datanet.hu) kell bombázni, de ennél sokkal biztosabb módszer ha telefonáltok. Az ok rendkívül egyszerű: ember olvassa a levelet, ember mondja jó, ha átnéztem a többit akkor elintézem. Azonban embernek a fejéből a levelek átnézése végére már kimegy az ügy. Szomorú de ez van. Ha viszont telefonáltok, az azonnali ügyintézés kellemes tényét tapasztalhatjátok. Ezt már leírtam ugyan sokszor, de úgy látszik nem elégszer. Nem baj, legalább valami hasznos (ámbár dögunalmas) info is került a levrovba.

Állandó rovatunk 2: de jók vagyunk

Hoi Brazil! Itt egy Guru kedvelő! Csak azért írok, mert cool az újság! Na csá!

(B.Gábor)

Ami majd lesz

Kedves Brazil! A „Téma" című részben már gratuláltam nektek, ezért most a lényeg. Régebben volt – láttam – összesítő a megjelent cikkekről. Nem akarnátok ezt a jó szokásotokat feleleveníteni? Mondjuk mindig az év végi utolsó számban? De ez már csak hab a tortán.

(Józsi)

Igen, ilyen összefoglaló már valóban volt a Guru élete folyamán. Minden bizonnyal lesz is még, csak a fene tudja miért, mindig kevés a hely és nem fér be. Sőt, amióta megnőtt az oldalszám, azóta még kevesebb hely jut mindennek, a fene sem érti ezt. Esetleg a Guru WWW-re (ami éppen újjá vagy inkább megszületőben van) felkerülhetne ez is. Mert ilyen lista van, talán még naprakész is. De hogy mikor lesz az újságban? Passz.

Mindenféle, meg Duke

Hello Brazil! Az újság olvasható, tűrhető és a legjobb a piacon. A cikkek nem a legjobbak. Ha az ember a neten szeretne utánanézni a dolgoknak, akkor csak a www.cegnev.com-ra támaszkodhat. Ezen ha lehet akkor segítsetek. Légyszíves írjátok oda a gyártó web oldalát vagy a játékét. Előre is köszi. (Erről a levrov elején már volt szó. Ha nem felejtem el, majd szólok mindenkinek, hogy figyeljen erre oda. Brazil) Aztán nekem ez a 2 oldal levrov nagyon kevés. **(Érdekes, nekem meg sok. De legalább most szemléltettük a relativitás elméletet. Brazil)** Amikor nagy WC-zek, nincs elég olvasmány. Légyszi könyörögd ki azt a 4-5 oldal levrovot ami neked jár!

Erre igazán kíváncsi vagyok, honnan veszed, hogy nekem a 4-5 oldal jár. Ez hülyeség, legfeljebb a szám jár. De az sem azért, hogy duplájára nőjön a levrov. Sokkal fontosabb dolgokat is be lehet rakni az újságba, arról nem is beszélve, hogy egy pár ember azon őrjöng, hogy miért ilyen tré ez a rovat. Na most képzeld el, azok meg szenvednének. Szóval maradjunk csak ennél a két oldalnál, bőven elég ezt megcsinálni. Mellesleg a te problémádra nem a levrov bővítése a megfelelő megoldás, hanem a nagydolgod elintézésének lerövidítése abban a bizonyos helyiségben. *(Vagy ne használd el a 2 oldalt! Tudod, Piszke Papír... - a törd.)*

Szeretném megkérdezni, hogy tudsz-e valami fejleményt a duke4everrel kapcsolatban, mert a neten nem sokat találtam. Még a www.duke4ever.com-on is csak mindenféle lamer hírek vannak. **(Én sem sokkal többet tudok róla. Mi az a duke4ever? Brazil)** Ja, majdnem elfelejtettem: ha nem kapnál még 4-5 oldalt a levrovnak, akkor a GURU web site-ján is lehetne. Imádom olvasni soraid.

Miért, nálatok a WC-n is van Internet? Egyébként sok ilyen hülye ötleted van még? Mondtam már, bőségesen elegendő ebből a két oldal. Esetleg annyit tudok tenni az érdekedben, hogy elküldöm neked néhány általam írt program forrását, azok jó sok sorból állnak, azt hiszem elleszel vele egy ideig.

Más. 1. Nem tudod véletlenül, hogy hogyan lehet kapcsolódni a Fidonet-re? 2. Szeretsz quakezni??? 3. Nem tudom, hogy mit esztek annyira a quake2-ön. Ahogy a képeket néztem az volt az érzésem, hogy egy 2D-s játék képeit nézem. Magyarul 2D-érzetem volt, nem úgy mint a Dukeforever-nél. 4. Mikor és hol lesz a Guru tábor? Szeretnék ott lenni a táborban, irtani az amatőr kis dukereket! 5. Ha beteszed a levelem (ezt, és a korábbit javítva) akkor lógok neked levelenként 1 üveg sörrel (sajna csak búzasör van kéznél, azt hallottam, hogy ezt nem szereted annyira, lehet hogy még a végén én iszom meg).

Phoemix, alias 'Duke Nukem'

U.I.: !!!GURU RULEZ!!!

Opsz, mennyi kérdés itt a végén. Nem baj, gyorsan megválaszolom mindet, mielőtt vége a levrovnak, mert hát kimondottan gyorsan közeleg a lap alja. Először is kezdem azzal, hogy úgy orrbavágлak ha megiszod előlem a búzasört, hogy azt még a Duke kolléga is megirigyelné. Szóval vigyázzál csak. Talán elfelejtettétek, ezért tudatom, hogy még mindig olyan nagyon erős vagyok, mindenkinek beütök jól. Najazért. Szóval nézzük a kérdéseket. 1. De tudom. 2. Nem. Annyira úútálom, hogy valaki mindig hátulról fejbelő vagy felrobbant. Nem vagyok egy kimondott Quake őstehetség. Arról már nem is beszélve, hogy még a gépem sem elég jó hozzá. 3. Nem vagy te egy icipicit elfogult a djúkkal kapcsolatban? Nem tudom miért, de valahogy ilyen megérzésem van. 4. A Guru táborról még semmit nem lehet tudni, de ha eljön az ideje, mindent elmondunk róla. Addig kapcsoljatok egy fokozattal vissza, nehogy túlizguljátok magatokat miatta. Már jó páran megkerestetek ezzel kapcsolatban, pedig még csak most kezdődik a tél. Bár lehet, hogy csak én szeretném, hogy kicsit lassabban menjen az idő, mert nyárig még egy rakás mindent meg kéne csinálnom, és félelmetes milyen gyorsan húznak el a hetek. Na mindegy. Egy biztos, a nyár idén sem marad el. *(A söröket azért behozhatod, keresd a törd.-t - egy jó barát)*

Nomeg persze nem marad el a levrov befejezése sem, itt is van mindjárt. Csak még előtte küldök mindenkinek egy pusszantást, nehogy azt mondjátok, hogy csak úgy lerázlak benneteket, vagy azt, hogy alig vártam már, hogy megszabaduljak a levrovtól. Mert ez azért persze nincs így. Meg amúgy is szeretlek titeket. Szóval pussz.

Brazil

brazil@freemail.c3.hu

Quakefény

A Quake és a Világegyetem

Személy szerint már jó ideje nyomom a Quake-t, bár nem tartozom az „ős-játékosok" közé mégis, elég sok időt töltök naponta ezzel a témával. Érzésem szerint túl sokat is, ennek eredményeképpen már kétszer teljesen letöröltem a winchesteremről a játék teljes könyvtárát, persze utána újratelepítettem két napon belül (milyen jó, ha az embernek van registered Quake CD-n). Igen, ez már addiktizmus szimptóma. Mindegy, ez egyéni 'probléma'. Ami fontosabb, az elkövetkező hasábokon néhány olyan tapasztalatomat és gondolatomat szeretném megosztani veletek, amelyekre a Quake-univerzumot barangolva tettem szert.

Talán kezdem azzal, mit gondolok arról az emberről, akit a Quake koronázatlan királyának neveznek: Thresh-ről. Elsősorban azt, hogy a jelenlegi erőviszonyok mellett szinte verhetetlen ebben a játékban. Másrészt úgy hiszem, az ő stílusa megöli a játékot. A demok alapján, amit a játékáról láttam, az világlott ki számomra, hogy ő egy beton kemény biztonsági játékos, aki úgy játszik, mintha minden egyes rajta szerzett fragon az élete múlna. Soha nem kockáztat, minden apró sérülés után rohan "tápolni". Nem lehet ellene jót játszani, mert leméászárol. Ezt azok a playerek is belátták, akik egyszerűen és tömegesen lemenekültek azokról a szerverekről ahova belépett (PGL selejtezők) játszani. Talán néha gondol arra, hogy milyen a csúcson - magányosan.

Mi öli még a játékot? Többek között az, ha pénzért játsszák. Az oké, hogy a versenyek győztesei értékes hardware-t kapnak jutalmul, az viszont már nem, hogy hetente csekket kapnak azért hogy Quake-eljenek, a la CyberAthletes. Ez a game nagyszerű játék élményt ad, de én nem tudnék komolyan venni egy olyan embert, akinek az az életcélja, hogy ebből éljen. Vagy fogalmazok inkább így: sajnálom, hogy a „business-emberkék" erre a szegmensre (és főképp emberekre) rátették a kezüket. Sorry, Kornélia.

Talán stílszerű, ha folytatom azzal a mizériával a gondolataim sorát, amely a női quakereket veszi körül, szerintem teljesen értelmetlenül. Ez egy reflex- és észjáték, mind a két nem képviselője számítógép előtt ülve műveli, tehát a férfiak fizikális szupremáciája nem érvényesülhet. Igaz, a sakkban is van külön férfi és női világbajnok, de ott nem úgy bánnak a női játékosokkal, mint csodabogarakkal vagy csodalényekkel. Magyarul szerintem ha egy lánynak (nőnek) jó reflexei, taktikai, stratégiai képességei vannak, akkor könnyen válhat jó játékossá.

Hogy a nőktől távol állnak a véres, erőszakos dolgok. Na ne. Meg de. Nagy igazság van abban, hogy sok tekintetben a nők érettebben tudnak gondolkodni a férfiaknál: gyorsabban belátják, hogy ez csak JÁTÉK. Sokkal gyorsabban mint néhány férfi újságíró, aki a 'véres' játékok gyermekekre kifejtett lélekromboló hatásáról ír. Az egyetlen pont, ahol az utóbbiakkal egyet tudok érteni, az a Postal nevű játék. Ott véleményem szerint is túl messzire mentek a készítők. Emberek plasztikusan kifejezett halálvonaglásai nem képezhetik semmiféle software részét, pláne nem alapját.

Vannak marketing-megfontolásai is ennek a részterületnek, elég csak Hellkittenre gondolni, aki ugyebár modell volt, mielőtt elkezdett volna játszani a Quake-kel. Jó fogás volt az átlagból való kiemelésre, mert mint utóbb kiderült, játékereje erősen megkérdőjelezhető. Ami viszont nem az, hogy szinte világhírnévre tett szert a játék révén.

Hagyjuk magukra a lányokat egy időre, és beszéljünk inkább a közösségi létről. Közelebbről nézve a Quake egyik játékmódjáról, a teamplay-ről. Van számotokra egy megszívlelendő tanácsom: ha van Q-klánod, akkor soha ne vegyél be olyan embert, aki azt mondja magáról, hogy nagyon jól játszik. Mert valószínűleg egoista, és ezzel kizárja annak a lehetőségét, hogy bármiféle komolyabb együttműködésre hajoljon a csapatmeccsek során - érthetőbben leírva: nem fogja Érted kockáztatni a bőrét, amikor még szerezhet pár fragot az ellenfélen ezalatt. Soha nem fogja megérteni mi az a kooperáció. Hagyjuk inkább, bizonyítson 1on1 témakörben. Úgyis képtelen felfogni a Q-meccseket más fogalomkörben mint free-for-all, csak néha egy, máskor több játékos is van a mapon. Könnyű ám felismerni az ellentétpárját is, a jó csapatjátékost, csak nézz körül, és keresd meg a környezetedben a normális embereket...

Más téma. Engem nem fizet senki sem az újság hirdetői közül, mégis azt kérem tőletek: legyetek olyan jó gyerekek és felnőttek, hogy megveszitek a Quake 2-t (és persze visszamenőlegesen az első részt is). Itt nem arról van szó, hogy népszerűsítem a game-t, hanem arról, hogy használjatok jogtiszta szoftvert. A BSA-hoz sincs semmi közöm, BTW. Próbáljuk a saját kis szegmensünkben egy kicsit normálisabbá, európaibbá tenni az életet...

Persze ez a kérés nemcsak a Q-re vonatkozik, hanem másra is, de gondolom, ha ezt a cikket olvasod, akkor a te érdeklődési területedbe pl. ez a szerzői jogvédelem alá eső termék tartozik. A hazai kereseti viszonyokkal és szoftverárakkal én is tisztában vagyok, ennek ellenére a warez-t semmi sem legitimálja. Ha éppen a példaképkeresős típusba tartozol, és az én szavaimat falra hányt borsónak tekinted, akkor

elmondanék annyit, hogy a mostani magyar Quake Liga királya (ez itt nem a szlengből vett jelző, hanem a Liga szabályzata szerint a

mindenkori bajnok megjelölése), Falcon is hasonlóan vélekedik erről a témáról. Gondolom nem kell részletesen elemeznem azt az állításomat, hogy igazán profi játékos csak olyanból válhat, aki ismeri az embereket (az ellenfeleit), és ennek okán respektálja mind őket, mind az ő jogos érdekeiket - és persze tudja a gyengéiket, ha már épp a játékról is szó esik.

Na respawn. Amióta a játékhierarchiában az egyik trón a Quake-et illeti meg, maga a játék bizonyos etalonná vált sok hardvergyártó szemében, gondoljunk csak a videokártyákra. Jött a 3Dfx, majd a PCX2, a Riva is kapott egy alfás GL drivert, sőt még a Virge-hez is „parodizálták“ egy GLWrappert, hogy az oly szép GLQuake az ő architektúrájukon fusson. Minden valamirevaló videokártya első számú tesztjei a Q1 és 2 timedemoi és timerefresh-e. Bár személy szerint nem tud izgalomba hozni, hogy a Voodoo 2 chipset 100 fps-t pumpál ki magából a timedemo 2-vel, mert akkor mi van, bőven elég a 35 is. Már most megnyugodhattok afelől, hogy lesznek a jövőben olyan játék programok, amik majd a V2-t is rendesen leizzasztják, ahol majd örülhetünk a 30 frame per secnek is ezzel a boarddal. Félreértés ne essék, minél előbb szeretnék én is egy ilyen kick-ass kártyát (V2 alapú), mivel az elődjével is meg vagyok elégedve.

Szóval Quake rulez, a szó szoros értelmében. Sok külföldi site (és ha jól emlékszem a GURU is) foglalkozik azzal a kérdéssel, melyik eljövendő játék lesz az igazi Quake-killer? Én úgy látom, már a kérdésben is hibádzik valami. Nagyon úgy tűnik, a Quake 1 elsöprő sikere és a Q2 lelkes fogadtatása után, hogy egyelőre nem lesz olyan játék amelyik megölné a mostani királyt. Nyilvánvalóan aratni fog a Prey, a Duke 4ever meg a többi alkotás, de hogy trónfosztás lenne, az nagyon kétséges. Az az érzésem, a helyes

kérdésfeltevés a következő lenne: Mikorra fog elcsendesülni a Quake-mánia? Mert egyszer biztosan el fog. Lehet hogy másfél év kell hozzá, lehet hogy öt. Most túl sok ember van involválva ezen a terrénumon, most még expanzió is lehetséges, de a távoli jövő úgy vélem mást tartogat. Majd meglátjuk. Addig is éljen a király!

Ugorjunk. A játék „első kiadásához“ sokáig egyetlen komolyabb gépi ellenfél (bot) volt, a Reaper. Nemrég látott napvilágot az OmicronBot, amely alternatívát kínál mind az előző robothoz, mind a hús-vér net-gamer ellenfelekhez képest (ha éppen nem lenne neted, LAN-od stb.) A sequelhez azonban már megjelenése után szinte azonnal 3-4 (FamkeBot, FlameBot stb.) bot alfás, bétás, félbétás verziója jelent meg (magát a Reapert is újjá kívánja éleszteni egy magyar származású fiatalember erre a 'platformra'). Hogy miért? Több válasz lehetséges.

Mostanra mindenki számára teljes mértékben nyilvánvalóvá vált, hogy ezt a játékot profi módon csak akkor lehet elsajátítani, ha rengeteg gyakorol az ember. Az egyes mapek begyakorlásához pedig szinte nélkülözhetetlen segítséget nyújtanak ezek a sorozatos szerencsétlen helyen történő respawnok miatt sem zsörtölődő szilikon hajtotta emberkék. Ha őket már eléggé alázni tudjuk, akkor jöhetnek az igazi playerek.

Ezen felül mostanában (és persze nemcsak a game-iparban) nagyon divatos lett az artficial intelligence-szel foglalkozni. Azzal, hogy ki tudja minél jobban lemodellezni az emberi gondolkodást (persze esetünkben egy igen intelligens player agyának működését). Ismét csak a sakkot felhozva példának, ott is igen nagy nehézségekbe ütközik a legjobb humán ellenfelek legyőzése a számítógépek számára, pedig már szinte ősidők óta fejlesztenek szoftvert ezen a területen.

Ami tény marad: gőzerővel folyik a fejlesztés Quake 2 alá továbbra is, és szinte egészen biztos, hogy a jövőben igen durva bot ellenfelekkel fogunk még találkozni ebben a gameben. Most persze nem a StoogeBotra gondolok (Q1-hez), ami egy ügyes kis proxy program egy adott player 'némiképpeni' segítésére.

Az előbb említett bot inkább viccként 'vethető' be, mintsem a komolyabb csalás szándékával, viszont más téren arat néhány olyan emberke, aki semmibe veszi a moralitást és az általánosan elfogadott játékszabályokat. Aki már egy ideje foglalkozik a Quake-kel, annak valószínűleg már a fülébe jutott a hírhedt pak2.pak, ami erősen megváltoztatott .mdl-eket tartalmaz. De végül is mindegy milyen módon csal valaki, mert ez nem változtat azon a tényen, hogy egy szimpla sucker. Az ilyen idióták úgyis lebuknak az első olyan LAN-partyn, ahol nem a saját 'buherált' cuccaikkal állnak rajthoz. Ennek okán valószínűleg el sem merészkednek ilyen összeröffenésekre.

A végére pedig, hogy ne csak filozofálgatás legyen, hanem egy kis vegytiszta Quake, nagyon röviden elmondom a véleményemet két Q1 total conversionről (TC). Az After the Fallt érdemes megnézni, igaz egy 15 megás letöltés, de tényleg igényes mind grafikailag, mind level-design szempontjából, sőt, azt is mondhatom, sok helyütt ötletes, ami manapság igencsak hiánycikk. A másik véglet ebből a szempontból a Tomorrow Never Dies TC, kész csalódás. Elvileg a moviera épül, de igénytelenségben azt messze alulmúlja (nekem a film se tetszett); béna textúrák, béna ellenfelek, eszméletlenül rövid pályák, egyszóval

shotgunt ne használjatok, mert hatástalan a brutálisabb ellenfelekre.

Örülök annak, ha néhányan közületek elgondolkodnak azokon a dolgokon amiket leírtam, de a lényeg mindenestre változatlan marad: Továbbra is jó Quakelést mindenkinek, és remélem minél több emberrel találkozom közületek a Qaukefényen!

Üdv,
gale, the 'Tiger' this time
rixer@mail.datanet.hu

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

CRAZY DRAKE

Játék közben írhatjuk be az alábbi kódokat:

ENTERSANDMAN	isten mód
DRAKENUKEM	teljes idő
ONEREALITY	teljes élet
COLIN	20 élet
NEUROTECH	extra élet
PLUGANDPRAY	smart bomb
ROCKETZRULES	5000 pont
RDEBUG	debug mód
IDKFA	1 élet, kevés pont
RADIOHEAD	pálya vége

EXHUMED

LOBODEITY	isten mód
LOBOCOP	összes fegyver
LOBOSWAG	összes tárgy
LOBOPICK	összes kulcs

JET MOTO

A cheat kódok eléréséhez:

- Intermediate szinten elsőnek kell lennünk - kapunk 4 új pályát
- Professional szinten elsőnek kell lennünk - kapunk 2 új pályát
- Professional szinten újra elsőnek kell lennünk - kapunk 1 új pályát
- Professional szinten újra elsőnek kell lennünk
- a kezdő képhez visszatérve a CODES ENABLED hangzik el, melyek után a következő kódok élnek:

ZOWIEZOOM	végtelen turbo
2XSTUNTS	dupla stunt pontok
CONTORTIONIST	agility
JETPACKSPECIAL	rakéta
ZIPPYNODRAG	no resistance
SWOOSHSKATE	jég verseny
SCREECHNOW	légfék
YAHOOLOOKIE	kikapcsolt kamera
BRAINIACPLUS	tükrözött kamera

LEMMINGS PAINTBALL PÁLYAKÓDOK

1	0440650795
2	0440650987
3	0440650923
4	0457428331
5	0457428267
6	0457428459
7	0457428395
8	0508021867
9	0508021803
10	0508021995
11	0508021931
12	0524799339
13	0524799275
14	0524799467
15	0524799403
16	0038521963
17	0038521899
18	0038522091
19	0038522027
20	0055299435
21	0055299371
22	0055299563
23	0055299499
24	0105892971

MASS DESTRUCTION (TELJES VERZIÓBAN)

A nyitóképen:

GOLEV#	pályaugrás # (01-24)

Játék közben:

AMMO	teljes fegyverzet

MEN IN BLACK

A játék közben nyomjuk meg az ESC-t, majd írjuk be a kódokat: (a DOUGMATIC kód visszajuttat minket a játékba)

PROTECTME	sérthetetlenség
GIVEME	összes fegyver
LOADME	összes lőszer
HEALME	teljes erő
KILLEM	ellenfelek megölése
MOVEME	save game-eket kapunk
AGENTJ	J ügynök
AGENTK	K ügynök
AGENTL	L ügynök
AGENTX	X ügynök
ARCTIC	téli pálya
HQ	irány a HQ

SCUD

2	OLD MAN
3	SHORT BUT TALL
4	DIET MNIP
5	TITHES
6	POPCORN
7	NOT POODLE
8	PACKET OF CRISPS
9	MEDICINE
10	SNOWBOARDING
11	216BIT
12	RENDERING
13	BEAR GAME
14	HORSE
15	KIDDYWINKS
16	JALLABALLABON
17	HOT BEVERAGE
18	MUNTRESS
19	PANTERA ROSA
20	RENNAISSANCE WEDDING
21	HECTIC MAN

TOMB RAIDER 2

PÁLYAUGRÁS

- vegyünk a kezünkbe fáklyát
- lépjünk egyet előre (mozgás + felfelé nyíl), lépjünk egyet hátra (mozgás + lefelé nyíl)
- forduljunk meg háromszor
- ugorjunk előre

ÖSSZES LŐSZER

- vegyünk a kezünkbe fáklyát
- lépjünk egyet előre (mozgás + felfelé nyíl), lépjünk egyet hátra (mozgás + lefelé nyíl)
- forduljunk meg háromszor
- ugorjunk hátra

WORMS 2

Level 2	TIMETHEREWERE
Level 3	SOMESMALLWORMS
Level 4	WHOGOTVERYVERY
Level 5	ANNOYEDAND
Level 6	DECIDEDTO
Level 7	GOTOARMSIN
Level 8	ORDERTOWIPE
Level 9	OUTTHERE
Level 10	VICIOUS ENEMY
Level 11	COUNTERPARTS
Level 12	THEYDEVELOPED
Level 13	SOMEREALLY
Level 14	COOLWEAPONSSUCH
Level 15	ASBANANABOMBS
Level 16	ANDMAGICBULLETS
Level 17	THEYTRAINED
Level 18	ALLNIGHTAND
Level 19	EVERYDAYSOTHEY
Level 20	WOULDBECOME
Level 21	PROFICIENT
Level 22	INTHEIRWORMLY
Level 23	WAYSSOMETIME
Level 24	THEYWOULDSHOOT
Level 25	GRANNIESJUST
Level 26	FORFUNANDLAUGH
Level 27	ABOUTITINTHE
Level 28	EVENINGTIME
Level 29	WEAPOLOGISEON
Level 30	BEHALFOFALLTHE
Level 31	TERRITORIESTHAT
Level 32	WEWENTTOTHE
Level 33	TROUBLEOFTRANSLATING
Level 34	WORMS2INTOBUTWE
Level 35	DIDNTHAVETIMETO
Level 36	TRANSLATETHESE
Level 37	PASSWORDSNOTTHAT
Level 38	THEYNEEDTOBEDONE
Level 39	WESUPPOSETHAT
Level 40	YOUAREREALLY
Level 41	EXPECTINGTO
Level 42	SEEAWONDERFUL
Level 43	CHEATMODEWHEN
Level 44	FINISHTHEMISSIONS
Level 45	ANDYOUARERIGHT

AMOK

Az option screen-en a password helyére írjuk be, hogy ZZZCYX és máris feltűnik a pálya választó menü.

IGNITION

A kezdő képen gépelhetjük be a következő kódokat:

SLASKTRATT	összes autó
SURMULE	összes pálya
STRINGS	ellenséges autók
SKUNK	kerekek
ANARNE	nyújtott autó
SVINPOLE	kamera nézőpont
FILMJOLK	fordított képernyő

MYTH: THE FALLEN LORDS

A játék indításakor nyomjuk meg a SPACE billentyűt, miközben a New Game-re kattintunk.

Bear™

Hirdess!

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre: PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

100 MB terjedelmű F1GP2 kiegészítéseimet önköltségi áron kérésre elküldöm.
Tasnádi Zoltán,
2100 Gödöllő, Gébics u. 18.
06-28 418-062

Játékgyűjtemény - 22 CD-ből álló, 24 játékkal, PC-re, gyári csomagolásban, magyar leírással eladó. Listát küldök. Érdeklődni lehet: 06-99 328-878

MIDI és AUDIO programok, PATCH editorok, AWE32, AWE64, GUS hangszínek, WAV-ok, AUDIO SAMPLE CD-k, MULTIMÉDIA kollekciók, MP3 Audio fájlok nagy választéka. Telefon: 42-314-626

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket
minden pénteken
délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

48KLOGO.ZIP
Spectrum boot kép Win95-re

CB110.ARJ
Egy nagyon érdekes és remekül játszható Win95 DirectX játék

DXBALL17.ZIP
A népszerű Amiga MegaBall (faltenisz) Win95-ös átirata

GURU.COM
Egy Guru

MODPLUG.ARJ
Az egyik legjobb

MOD/S3M/XM/IT/MTM/MED/OKT/669 zene lejátszó Win95/NT-re

TAMI.ARJ
Tamagotchi és a szomszéd macsája (kép)

WB95DEMO.ARJ
Az Amiga-s ablakok Win95-re (demo)

Előfizetői lemez helye

Más

TÁBLÁS JÁTÉKOK BŰVÖLETÉBEN...

Ebben a hónapban a Más rovat valóban valami egész Másról fog szólni. Persze voltunk moziban és színházban, sőt olvastunk könyvet is, ám történt valami nagyon fontos az év elején (pontosabban még a múlt év végén). Egy elszánt cég, konkrétan a Horus Games megjelentetett két magyar nyelvű és hazai fejlesztésű stratégiai társasjátékot. Ha megengeditek, szeretném a figyelmetekbe ajánlani ezeket!

VARÁZSTORONY

A birodalmat, melyben emberek, orkok, törpék és tündék békességben éltek, hosszú évezredek óta az Armagil dinasztia uralkodói kormányozták. A béke záloga az a varázskorona volt, melyet a legfőbb mágus, Rhon-khan ajándékozott e dinasztia megalapítójának. A XXIII. században azonban egy ork sámán cselszövése nyomán a dinasztia kihalt. Megkezdődött a harc a trónért, a varázskoronát pedig Séth szentélyébe zárták. Az ereklyét annak a fajnak a vezére nyerheti el, amely megszerzi az ellenőrzést a birodalom nagy része felett a harcok során, bebizonyítva ezzel, hogy képes egy birodalom kormányzására...

Ez hát a története a Varázstoronynak, ami tulajdonképpen egy területfoglaló, fantasy világban játszódó stratégia, 2-4 játékos számára. A kiválasztható fajok (ember, ork, tünde és törp) a játékban szerencsére nem szimbolikus kúpok, hanem kifesthető műanyag figurák. Ezeket mindenki egyéni ízlése szerint színezheti, ami már önmagában is élvezet. Összesen nyolcvanöt figurát találtok a dobozban, úgyhogy el lesztek vele egy darabig. Minden fajnak vannak saját varázslatai is, ezek száma eltérő. Természetesen a tündék rendelkeznek a legtöbbel (és a legjobbakkal), az orkok pedig a legkevesebbel. Ám nem feltétlenül a mágia az elsődleges, és fizikai erő szempontjából a sorrend bizony megfordul. A játékos stratégiájának megfelelően érdemes a fajokat megválasztani, ami néhány játék után már igazán nem lesz nehéz. A játéktér mérete a játékosok számától függően változik és tér-elemek tetszőleges elrendezése biztosítja, hogy ne legyen két egyforma játék. A Varázstoronyhoz mellékelt leírás egyszerű és mindenre kiterjedő. Ajánlom a játékot 9-99 éves korig mindenkinek.

ADMIRÁLIS

Merőben más hangulatú ez a játék, ami tulajdonképpen tengeri ütközetek szimulációja. Ez is 2-4 játékos számára készült és legalább olyan élvezetes, mint a Varázstorony. A szabályrendszer három szintre osztott (alap, normál, emelt), ami lehetővé teszi az Admirális nyújtotta lehetőségek fokozatos elsajátítását úgy, hogy az már az alapoktól élvezetes legyen. A játéktér szintén variálható elemekből épül fel, ezért nincs két egyforma ütközet. Az igazi különlegesség azonban az új típusú, társasjátékoknál rendhagyó játékrendszer, melyben nem felváltva, hanem egyidejűleg lépnek a játékosok.

Az Admirálisban a cél az ellenfelek egységeinek a megsemmisítése, illetve emelt szinten küldetések teljesítése. Az alapszinten mindenki csak rombolókkal harcol, a normálban már megjelenik a naszád és a csatahajó is, míg emelt fokozatban a transzport változtat nagyot a játékmeneten. Minden hajónak négy tulajdonságát jelzik: méret, páncélzat erőssége, manőverező készség és fegyverzet. A dobozban található adatlapokon kell vezetned a hajóid sérüléseit, lövéseit és jelölnöd manővereit. A táblán elhelyezkedő hajók mozgását minden játékos a többiek elől rejtve jelöli ki (tehát mintha a kapitány utasítaná a legénységet), majd a játékosok felfedik és végrehajtják a kiadott parancsokat. Minden hajótípusnak megvannak a maga előnyei és hátrányai, meghatározott mozgási szabályai, ezekről részletes tájékoztatást ad a szabálykönyv. Az egyidejű végrehajtás eredményezi a lövések találatának kérdésességét és az ütközéseket. A legérdekesebb természetesen az emelt szintű játék, de rendkívül izgalmas az is, ha két-két játékos küzd egymás ellen (csak profiknak!).

Én csak gratulálni tudok a készítőknek ehhez a két nagyszerű játékhoz, akik azt hiszem fontos űrt töltöttek be a játékok piacán. Remélem kezdeményezésük virágzásnak indul, és jobbnál jobb táblás stratégiai játékok jelennek meg a jövőben is kis hazánkban.

Lily
Lilytm@usa.net

Mindkét játékot megvásárolhatjátok a Camelot Stratégiai, Társas- és Kártyajáték Szaküzletben.
1094 Budapest IX., Ferenc krt. 33.
Telefon: 215-9035.

GRAVIS
GamePad Pro
SELECT
START
P'n'P --9900Ft
P'n'P pro --10 900Ft
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
BLACKHAWK
ergonómikus kivitelű
4 gombos joystick
ANALOG PRO
klasszikus kivitelű
4 gombos joystick
GAMEPAD PRO
az első 10 gombos
programozható gamepad
DIAMOND MONSTER 3D
3D fx Voodoo chip set
4 MB EDO RAM 5 év garancia
DIAMOND VIPER V 330
NVDIA RIVA 128 chip set
4 MB 100 MHz SGRAM
PIXEL
multimédia
1088 BUDAPEST, Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 118-6651 E-mail: pixel@mail.matav.hu

Magyar nyelvű Internet oldal: www.automex.com/jsf
Magyarországon forgalmazza az Automex Kft
INNERLOOP
Szimulátor, ahol nincsenek pixelek!
AKCIÓ!
Aki Joint Srike Fighter vagy Flight Unlimited II CD-ROM-ot vásárol, és a dobozon lévő matricát április 30-ig visszaküldi, sorsoláson vesz részt!
A három szerencsés nyertes fantasztikus sétarepülésen vehet részt.
Részletek a dobozokon!
JOINT STRIKE FIGHTER
JSF
Tökéletes szimuláció, Korlátlan lehetőségek:
FLIGHT UNLIMITED II
LOOKING GLASS STUDIOS
Magyar nyelvű Internet oldal: www.automex.com/fu2
Magyarországon forgalmazza az Automex Kft
Automex multimedia
EIDOS